librinostri

A Steve, Skye, Mark,
Peter e Clive del Games Night Club

Titolo originale: «Armies of Death»
Prima pubblicazione 1988, Penguin Group
Distribuito in UK, Europa, Sud Africa e Asia da: Faber and Faber Ltd, 3 Queen Square, London WC1N 3AU

2017, Librogame's Land – www.librogame.net
Traduzione a cura di Pasquale Donnarumma
Editing a cura di Roberto Vasi, Raffaele Alessio
Copertina stampabile a cura di Alexander Abati
Impaginazione a cura di Alexander Abati

L'ESERCITO DELLA MORTE

IAN LIVINGSTONE

Illustrato da Nik Williams
Tradotto da Pasquale Donnarumma

www.librogame.net

INTRODUZIONE

Prima di iniziare l'avventura dovrai stabilire quali sono i tuoi punti di forza e i tuoi punti deboli. Più avanti troverai il **Foglio d'Avventura** sul quale andranno annotati i tuoi punteggi di ABILITÀ, RESISTENZA e FORTUNA: dovrai tenerlo aggiornato continuamente durante tutto il corso dell'avventura, quindi puoi usare una matita o fare delle fotocopie.

Abilità, Resistenza e Fortuna

Calcola i tuoi punteggi nel seguente modo:

- ABILITÀ: lancia un dado e aggiungi 6 al numero ottenuto. Questo è il tuo punteggio di Abilità (riportalo nella apposita casella sul *Foglio d'Avventura*): riflette la tua capacità di maneggiare la spada e di affrontare i combattimenti.
- RESISTENZA: lancia due dadi e aggiungi 12 al numero ottenuto. Questo è il tuo punteggio di Resistenza: indica la tua forma fisica, il tuo istinto di sopravvivenza, la tua tenacia.
- FORTUNA: lancia un dado e aggiungi 6 al numero ottenuto. Questo è il tuo punteggio di Fortuna. Fortuna e magia sono elementi importantissimi nell'universo fantastico che stai per esplorare.

Ricorda, questi punteggi cambieranno continuamente nel corso dell'avventura ma non potranno mai superare il valore iniziale, eccetto in rarissime occasioni che ti verranno segnalate nel testo.

Combattimenti

In questo libro dovrai spesso combattere contro creature di tutti i tipi. Ti potrebbe essere concessa la possibilità di fuggire, ma se questo non accade, o se decidi comunque di combattere, procedi come segue.
Per prima cosa segna i punteggi di Abilità e Resistenza del tuo nemico nella prima casella utile dell'Elenco degli Avversari presente sul tuo *Foglio d'Avventura*. I punteggi degli avversari vanno segnati ogni volta che ne incontri uno.
La sequenza di combattimento è poi la seguente:

1. Lancia due dadi, somma i numeri usciti e aggiungi al totale il valore di Abilità del tuo avversario. Il punteggio finale corrisponde alla sua Forza d'Attacco.

2. Lancia due dadi e aggiungi il numero uscito al tuo punteggio di Abilità. Il risultato corrisponde alla tua Forza d'Attacco.

3. Se la tua Forza d'Attacco è maggiore di quella dell'avversario significa che lo hai colpito. Procedi al punto 4. Se invece la Forza d'Attacco dell'avversario è maggiore della tua, significa che sei stato colpito. Procedi al punto 5. Se i punteggi di Forza d'Attacco sono uguali, significa che entrambi siete riusciti ad evitarvi. Riprendi il combattimento dal punto 1.

4. Hai ferito il tuo avversario. Sottrai 2 punti dalla sua Resistenza. Puoi usare la Fortuna per infliggere danni addizionali (vedi oltre). Procedi al punto 6.

5. La creatura ti ha ferito. Sottrai 2 punti dalla tua Resistenza. Anche in questo caso puoi usare la Fortuna (vedi oltre). Procedi al punto 6.

6. Modifica appropriatamente il punteggio di Resistenza, tuo o della creatura (e il tuo punteggio di Fortuna se l'hai usato: vedi oltre).

7. Inizia il prossimo Round di Attacco, ripetendo i punti 1-6. Procedi in questo modo finché il punteggio di Resistenza tuo o della creatura che stai combattendo non viene ridotto a zero (morte).

Battaglie d'Esercito

A differenza di altri Librogame della serie Dimensione Avventura, in questa missione, oltre ai combattimenti singoli, ti troverai a dover affrontare delle battaglie al comando di un esercito di soldati di varia natura. Cominci la spedizione con Nani, Elfi, Guerrieri e Cavalieri, ma altri tipi di combattenti potranno unirsi a voi nel corso dell'avventura. Ricorda che i soldati persi nel corso di ogni scontro devono essere sempre in gruppi di 5 e, se nella stessa battaglia vieni sconfitto

per più di uno scontro, puoi scegliere quali di essi perdere; per esempio, se hai messo in campo Nani e Cavalieri contro i Goblin e perdi 15 unità, puoi scegliere di sottrarre 15 Nani, 15 Cavalieri, 10 Nani e 5 Cavalieri, oppure 5 Nani e 10 Cavalieri. Ricorda sempre di correggere volta per volta il *Foglio d'Avventura*. I soldati persi con modalità differenti dalla battaglia vanno sottratti nello stesso modo.

Tabella risultati Battaglie d'Esercito

LANCIO DI DADO	SITUAZIONE		
	Superiore	Pareggio	Inferiore
1	5A	10A	15A
2	5N	5A	10A
3	5N	5A	5A
4	5N	5N	5A
5	10N	5N	5N
6	15N	10N	5N

A = truppe Alleate N = truppe Nemiche

Ogni volta che nel corso della tua avventura ti troverai a intraprendere una battaglia, segui questa sequenza:

1. Prendi nota delle tue truppe (escluso te stesso);

2. Prendi nota delle truppe nemiche;
3. Inizia uno scontro. Confronta il numero delle due truppe e prendi nota del risultato. Per esempio, se 10 dei tuoi Nani stanno combattendo contro 10 Goblin, il risultato sarà *pareggio*. Se 10 tuoi Nani stanno combattendo contro 15 Hobgoblin, il risultato sarà *inferiore*, viceversa sarà *superiore*.
4. Lancia un dado e controlla il risultato nella *Tabella risultati di battaglia.*
5. Sottrai il numero di truppe perse dal tuo schieramento (truppe Alleate) oppure da quello nemico (truppe Nemiche).
6. Se ci sono ancora truppe residue, ritorna agli step 1 e 2 e procedi con un nuovo scontro.
7. Se tutte le tue truppe verranno sconfitte in battaglia, anche tu verrai sconfitto.

Fortuna

In determinate occasioni durante la tua avventura, nei combattimenti o quando ti trovi in situazioni nelle quali potresti essere fortunato o sfortunato (i particolari sono spiegati nelle pagine specifiche), potrai chiamare in soccorso la tua fortuna per ottenere l'opzione più favorevole…ma stai attento! Usare la fortuna è un affare rischioso e se sei sfortunato le conseguenze potrebbero essere disastrose. La procedura per usare la fortuna è la seguente: Lancia due dadi. Se il risultato è uguale o minore del tuo punteggio corrente di Fortuna significa che sei stato fortunato e la sorte penderà a tuo favore. Se il risultato è maggiore del tuo punteggio corrente di Fortuna sei stato sfortunato e sarai penalizzato. Questa procedura si chiama *Tenta la Fortuna*. Ogni volta che "Tenti la Fortuna", devi sottrarre 1 punto dal tuo punteggio corrente di Fortuna. Ti renderai conto ben presto che sfidare la fortuna diventa ogni volta più rischioso.

Usare la Fortuna in Combattimento

In alcune pagine ti verrà detto di Tentare la Fortuna e quali saranno le conseguenze dell'essere fortunato o sfortunato. In ogni caso, durante i Combattimenti, avrai sempre a disposizione la possibilità di usare la fortuna, sia per infliggere un danno più grave a un avversario che hai appena colpito, sia per minimizzare gli effetti di una ferita che l'avversario ti ha appena inflitto.

Se hai appena ferito la creatura, puoi Tentare la

Fortuna come descritto in precedenza. Se sei fortunato, infliggi una ferita grave e puoi sottrarre 2 punti extra dal punteggio di Resistenza dell'avversario. Se sei sfortunato, invece, la ferita è solo marginale e devi restituire un punto alla Resistenza della creatura (cioè invece di infliggere i normali 2 punti di danno, ne infliggi solo 1).
Se la creatura ha ferito te, puoi tentare la Fortuna per cercare di minimizzare la ferita. Se sei fortunato, riesci ad evitare in parte il colpo. Recuperi 1 punto Resistenza (cioè invece di subire 2 punti di danno ne subisci solo 1). Se sei sfortunato, subisci un colpo grave. Sottrai 1 punto di Resistenza extra. Ricorda che devi sottrarre 1 punto dalla tua Fortuna ogni volta che tenti la Fortuna

Recuperare punteggi di Abilità, Resistenza e Fortuna

Abilità
Il tuo punteggio di Abilità non dovrebbe variare molto durante l'avventura. Di tanto in tanto, un paragrafo ti fornirà istruzioni per aumentare o diminuire il tuo punteggio di Abilità. Un'Arma Magica potrebbe aumentare la tua Abilità, ma ricorda che puoi usare una sola arma alla volta! Non puoi avvantaggiarti di 2 bonus di Abilità perché hai con te due Spade Magiche. Il tuo punteggio di Abilità non può mai superare il suo

valore iniziale, a meno che questo non sia espressamente specificato.

Resistenza e Provviste

Il tuo punteggio di Resistenza cambierà molte volte durante l'avventura, mentre combatti mostri e affronti rischi immani. Man mano che ti avvicinerai al tuo obiettivo finale, il tuo livello di Resistenza potrebbe calare drasticamente e i combattimenti diventare particolarmente pericolosi, quindi sii cauto!

Il tuo zaino contiene abbastanza Provviste per dieci pasti. Puoi riposarti e consumarle in ogni momento, tranne quando stai combattendo, ma puoi consumare solo una razione alla volta. Mangiare un pasto permette di recuperare 4 punti Resistenza. Quando mangi, aggiungi 4 punti al tuo punteggio di Resistenza e sottrai 1 punto alle tue Provviste. Una casella specifica per le Provviste rimanenti è presente sul *Foglio d'Avventura* per registrare il numero delle Provviste. Ricorda che hai un lungo cammino davanti, quindi usa le tue provviste con saggezza! Ricorda anche che il tuo punteggio di Resistenza non potrà mai superare il suo valore iniziale, a meno che non sia espressamente specificato in un paragrafo.

Fortuna

Potrai ottenere punti addizionali di Fortuna durante l'avventura, quando sei particolarmente fortunato. Troverai i dettagli nei paragrafi del libro. Ricorda che, come Abilità e Resistenza, la tua Fortuna non potrà mai superare il valore iniziale.

Equipaggiamento

Cominci l'avventura con un Equipaggiamento minimo ma potrai trovare altri oggetti durante il cammino. Sei armato di spada e indossi un'armatura di cuoio. Hai uno zaino in spalla per trasportare provviste e tesori che troverai nel corso dell'avventura. Hai con te una lanterna per illuminare il cammino.
Prima di iniziare puoi anche prendere una fiala di pozione magica, contenente una quantità sufficiente per 2 sorsi (il che significa che potrai usarla due volte). Potrai assumere la pozione in qualunque momento nel corso dell'avventura, eccetto mentre sei impegnato in combattimento. Ogni volta che ne bevi un sorso, ricordati di segnarlo sul *Foglio d'Avventura*. Puoi sceglierne solo UNA tra le seguenti:
- Pozione di Abilità: ti consente di riportare il tuo punteggio di Abilità al valore iniziale.
- Pozione della Forza: ti consente di riportare il tuo punteggio di Resistenza al valore iniziale.
- Pozione della Fortuna: ti consente di recuperare tutti i punti di Fortuna persi e di aumentare di 1 punto il tuo punteggio iniziale di Fortuna.

Suggerimenti per il gioco

L'avventura che stai per intraprendere è molto insidiosa e potresti non farcela al primo tentativo. Sarebbe meglio se tu prendessi appunti e disegnassi una mappa delle zone esplorate: ti potrà essere di grande aiuto a terminare la missione e a identificare posti in cui non sei mai andato.
Non tutte le strade portano alla vittoria: molte non contengono altro che trappole mortali e crudeli avversari pronti ad attaccarti. Molte sono inoltre le false piste e, per quanto tu possa continuare senza intralcio il tuo cammino, non è per nulla scontato che alla fine sarai in grado di portare a termine la tua missione.
Il percorso corretto è uno soltanto e ha un rischio relativamente basso.
Ora inizia l'avventura e possano gli Dei essere al tuo fianco!

Dadi alternativi

Se non hai un paio di dadi a portata di mano, puoi simulare un lancio di dadi aprendo una pagina a caso di questo libro: in ogni pagina sono stampati due dadi, con risultati assolutamente casuali. Se avrai bisogno di lanciare un dado solo, considera solo quello a sinistra, altrimenti fai la somma dei due risultati.

FOGLIO D'AVVENTURA

ABILITA'	RESISTENZA	FORTUNA
Punteggio iniziale:	Punteggio iniziale:	Punteggio iniziale:

SOLDATI

Guerrieri	100
Nani	50
Elfi	50
Cavalieri	20

PEZZI D'ORO
700

TESORO

PREMESSA

Fama e fortuna è quello a cui mirano tutti gli avventurieri e che tu, avendo superato il famigerato Labirinto della Morte del Barone Sukumvit, adesso possiedi. Prima di allora era impensabile che qualcuno potesse superare le terribili trappole e uscire vivo dal mortale Labirinto di Fang. Tu invece ce l'hai fatta e hai ottenuto anche la prestigiosa ricompensa di 10.000 pezzi d'oro per aver superato la Prova dei Campioni.
Adesso per le strade di Fang, ovunque vai, sei acclamato come un eroe. In tutte le taverne la gente si affolla attorno a te e ti riempie di domande sul tuo periglioso percorso attraverso il Labirinto. "È vero che hai incontrato un Diavolo in carne e ossa?"… "Hai visto la bellissima Sirena?"… "Come hai avuto la meglio sulla regina Liche?"… "Che aspetto ha il Mostro dell'Abisso?"… "Di che colore è il sangue dell'Orco Mutante?" La tua presenza incute curiosità, ma anche rispetto e onore. Tuttavia, a lungo andare, tutte queste domande e questa gloria sono diventate noiose per un avventuriero come te e non vedi l'ora di ripartire per una nuova impresa. E forse il momento di riprendere le armi è arrivato. Una nuova minaccia per Allansia sta prendendo forma verso Est.

Recentemente sono stati avvistati gruppi di Orchi e Goblin mastodontici nella Foresta di Fiends. Si dice che il loro capo sia Agglax, il Demone Ombra, e che abbia messo insieme un terribile esercito: l'Esercito della Morte!
Il Demone Ombra, come tutti sanno, è un seguace dei Prìncipi dei Demoni, nonché comandante della

Legione dei Dannati. Sin da quando sono stati sconfitti nella Prima Battaglia di Titan, i Prìncipi dei Demoni sono stati cacciati via per sempre dal mondo conosciuto. Fino a qualche tempo fa nessuno dei loro seguaci era mai stato avvistato. Purtroppo sei venuto a conoscenza di una storia molto preoccupante. Un vecchio vagabondo chiamato Drek, qualche tempo fa, aveva scoperto i resti di un antico tempio nei pressi di Zengis. Rovistando tra le rovine in cerca di qualcosa di valore, Drek si era imbattuto in un vaso di argilla, tappato e sigillato con della cera nera. Sperando che potesse contenere ori e gioielli, decise di romperlo. Purtroppo il suo entusiasmo si tramutò presto in terrore. Non appena il vaso si ruppe, Drek fu assordato dal lamento più orribile e inquietante che avesse mai sentito nella sua vita. Poi vide formarsi davanti a sé una nuvola di nebbia, che si fece sempre più fitta e cupa, fino ad assumere le sembianze di un mantello avvolto attorno a un corpo invisibile, fatta eccezione per due occhi pulsanti e rossi di sangue. Drek aveva liberato il Demone Ombra! Lanciò un urlo di terrore e cercò di scappare, ma la creatura non si curò di lui e scomparve immediatamente. Il seme del caos era stato nuovamente sparso su Titan.

Prima di rimetterti in viaggio alla caccia del Demone Ombra e del suo esercito, decidi di spendere bene le monete duramente guadagnate nella Prova dei Campioni. Commissioni la costruzione di un piccolo castello sulla sponda Sud del fiume Kok, in modo che possa essere pronto per quando sarai di ritorno. Con i restanti 6.000 pezzi d’oro, decidi di assumere soldati per formare un esercito!

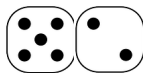
L’onore di combattere al fianco di un condottiero del tuo calibro – con l’incentivo del pagamento in oro – accende il desiderio di molti. Si forma una lunga coda di avventurieri speranzosi al di fuori della taverna nella quale inizi a reclutare soldati. Molti arrivano da soli, altri in gruppi, ma tutti sono impazienti di unirsi te. Alcuni parlano di vecchie imprese, altri di sanguinarie battaglie, mentre li passi in rassegna scegliendo i più valorosi. Prima del calar della sera hai fatto un’accurata selezione. Analizzi i fogli dei mandati e conti di aver assunto: 100 Guerrieri, 50 Nani, 50 Elfi Arcieri e 20 Cavalieri. Il mattino seguente ti svegli di buon’ora e acquisti cibo, provviste e bestie da soma. Quando tutto è pronto, fai la somma dei tuoi averi: ti rimangono 700 pezzi d’oro. Riunisci l’esercito presso la piazza della città e schieri le truppe per intraprendere marcia. Il comandante di ogni fazione terrà in mano una bandiera gialla con il simbolo di una spada infuocata. Tra le urla di acclamazione degli abitanti di Fang, l’esercito viene accompagnato all’uscita Est della città e comincia a marciare verso un nuovo, sconosciuto e mortale nemico.

Vai al paragrafo **1**.

1

Dopo neanche dieci chilometri di marcia, vieni raggiunto da un uomo grasso e barbuto, che corre pesantemente, ansimando e sbuffando. Ha indosso l'uniforme - sporca e sgualcita - del capitano di una nave, con il cappello sudicio e ammaccato. "Chiedo scusa", sussulta l'uomo, "vuoi sentire la mia proposta? Ho appena attraccato la mia nave al porto di Fang e mi sono imbattuto in una folla entusiasta! A quanto pare sei tu la causa di tutta questa agitazione. Mi hanno detto che stai viaggiando verso Est per combattere alcuni demoni o qualcosa del genere. Bene, io non so nulla di mostri e demoni, ma sono disposto a portare te e i tuoi uomini fino a Zengis, per una cifra irrisoria, si intende. Pensa soltanto a tutti i chilometri di cammino che si risparmiano. Avrete il privilegio di navigare sul fiume Kok a bordo della fantastica imbarcazione *Tucano Volante*! Io sono il Capitano Barnock e chiedo solo 50 pezzi d'oro in cambio di questo comodo e lussuoso passaggio. Ora, è un affare, non trovi?" Dice il vecchio lupo di mare.
Se desideri viaggiare a bordo del *Tucano Volante*, vai al **37**.
Se invece preferisci proseguire marciando, vai al **225**.

2

Riparandoti la testa con lo scudo, inizi l'arrampicata. Il Blog si muove agilmente di ramo in ramo e cerca invano di colpirti. Ad un certo punto fai leva su un ramo che improvvisamente si spezza facendoti perdere l'equilibrio. *Tenta la Fortuna*.
Se sei Fortunato, vai al **396**.

Se sei Sfortunato, vai al **140**.

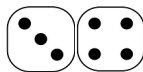
3

"Non ho alcuna voglia di parlare, straniero" dice seccato. "Ora zitto e fila via".
Se decidi di fare come dice e spostarti al tavolo dei tre vagabondi, vai al **18**.
Se invece vuoi continuare a parlare, vai al **152**.

4

Ogni Elfo lancia due frecce contro i 15 Folletti di Fuoco. Per determinare quanti Folletti sono stati colpiti, moltiplica per due il numero dei tuoi Elfi Arcieri e sottrai dal totale il risultato del lancio di due dadi. Contro eventuali Folletti sopravvissuti, devi combattere una *Battaglia d'Esercito* con massimo 30 Guerrieri. Se vinci, vai al **316**.

5

Lo zaino colpisce in pieno la spada, scaraventandola dalla parte opposta della stanza. Liberi l'Elfa che, con gli occhi gonfi di lacrime, ti ringrazia per averla salvata. Poi si toglie un anello dal dito e te lo porge dicendo: "Prendi questo anello come segno della mia gratitudine. Ti porterà molta fortuna."
Se vuoi prendere l'anello, vai al **270**.
Se preferisci rifiutare l'offerta e tornare dai tuoi uomini, vai al **211**.

6

Percorrete per un buon tratto il sentiero che termina in una nuova radura. Qui al centro ci sono delle lance conficcate nel terreno che tengono infilzati dei teschi umani sulla cima.

Se vuoi proseguire passando per il centro della radura, vai al **48**.

Se preferisci dare ordine di fare il giro largo al riparo dietro gli alberi, vai al **389**.

7

Le perdite nel tuo esercito sono molto maggiori di quello che ti aspettassi. Dieci Guerrieri e dieci Elfi sono morti a bordo del *Tucano Volante*, cinque Nani e quindici Cavalieri sono morti tra le acque del fiume, spinti in profondità dal peso delle loro armature. Perdi 1 punto di Fortuna. I superstiti sembrano rincuorati dopo aver rimesso piede sulla terraferma e sono ancora molto motivati a riprendere la missione. Non c'è un istante da perdere e vi incamminate verso Zengis, sperando di raggiungere la città il giorno seguente.

Vai al **366**.

8

"Risposta esatta!" dice l'Oracolo. "Adesso, la prova finale: voglio che tu faccia qualcosa di magico. Considerando che puoi sentire la mia voce, ma non puoi vedermi... dovremmo essere ad armi pari. Diventa invisibile!"
Se possiedi un Hopper, vai al **224**.
Se non lo possiedi, vai al **108**.

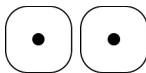
9

Le frecce non centrano il bersaglio e ben presto il Wyvern riprende quota e si allontana, facendo perdere le sue tracce all'orizzonte. Preoccupato che Agglax possa tenderti altre imboscate, dai ordine all'esercito di riprendere rapidamente a marciare verso Claw.
Vai al **220**.

10

Tiri fuori il Gufo d'Ottone e lo mostri all'Oracolo. "Appoggialo a terra" ti risponde. "Molto bene ma, ahimè, desidero ancora qualcos'altro. Avresti un vaso verde da regalarmi?"
Se hai un vaso verde e ricordi esattamente quanti pezzi d'oro l'hai pagato, vai al paragrafo corrispondente, altrimenti vai al **297**.

11

Bevi l'acqua della fontana ma non ti sembra di avvertire niente di strano. Leggermente contrariato,

attraversi la caverna per proseguire verso il passaggio sulla parete opposta, vai al **221**.

12

Poco dopo la mezzanotte, qualcosa disturba il tuo sonno. Dischiudi gli occhi al chiarore della luna e noti un'ombra che si aggira tra alcuni barili al centro dell'imbarcazione. Lanci un rapido sguardo verso il ponte ma non c'è traccia della sentinella di guardia. Una strana sensazione di pericolo pervade il tuo corpo. Sguaini la spada e, senza fare il minimo rumore, ti dirigi verso i barili. All'improvviso qualcosa di luminoso viene scagliato contro di te. Istintivamente ti accovacci cercando riparo tra i barili. Lancia due dadi. Se il numero uscito è inferiore o uguale al tuo punteggio di Abilità, vai al **246**.
Se invece è maggiore, vai al **267**.

13

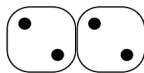
I due eserciti si incontrano e un rumore di spade si diffonde nel campo di battaglia. I tuoi sono

combattenti valorosi e, anche se inferiori di numero, guadagnano terreno. Al centro della battaglia, tocca a te affrontare il più imponente dei Troll, lo spaventoso Troll delle Colline.

TROLL DELLE COLLINE Abilità 9 Resistenza 10

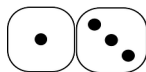
Se vinci, vai al **142**.

14

Quando il Nano chiude le iscrizioni, apprendi che sei l'unico sfidante. Il costo per la gara è di 10 pezzi d'oro, e c'è una ricompensa di 100 pezzi d'oro se riesci a battere Big Belly. Paghi la tua quota e ti siedi al tavolo in attesa del rientro del campione. Con un'altra ovazione, la folla si fa da parte per consentire all'uomo di prendere posto di fronte a te. Subito dopo di lui, arrivano due Nani vestiti da cuochi che trasportano dei vassoi giganti. Le due torte adesso sono sotto alle vostre narici, e l'odore di pesce e crema pasticcera si inebria nella sala. Afferri un cucchiaio di legno e il Nano grida: "Pronti, partenza, via!"
Comincia la sfida.
Per stabilire chi vince lancia un dado e aggiungi il risultato al tuo punteggio di Abilità. Prendi nota del totale e lancia un dado per Big Belly, sommando il risultato al suo punteggio di abilità, che è 13. Prendi nota del totale di Big Belly. Continua fin quando uno dei due non raggiunge per primo il punteggio di 40.
Se sei tu a raggiungere per primo 40, vai al **60**.
Se invece è Big Belly, vai al **388**.

15

In un punto tra gli arbusti trovi l'ingresso di una piccola caverna.
Se vuoi dare un'occhiata, vai all' **87**.
Se invece preferisci proseguire, vai al **181**.

16

Anche la guardia riesce a sconfiggere il suo avversario e ti ringrazia per aver dato l'allarme. Ti raccomandi però che tenga gli occhi ben aperti in futuro su entrambe le sponde del fiume.
Le altre guardie non hanno riportato alcun movimento sospetto, perciò ritorni al tuo giaciglio per riposare. Alle prime luci del mattino raduni l'esercito e riprendete a marciare, sperando di raggiungere Zengis prima che faccia notte.
Dopo circa un'ora, incroci un uomo che sta camminando in direzione opposta. "Tu sei quello che vuole sconfiggere Agglax, dico bene?" ti chiede con fare audace.
Tu fai un cenno col capo e lui continua dicendo "Bene, ti do un consiglio: quando sarai in prossimità della biforcazione del fiume, segui l'affluente Nord fino a raggiungere il villaggio di Claw. Lì sarà pieno di Uomini delle Colline pronti a unirsi al tuo esercito!" Ringrazi l'uomo per le informazioni e dai ordine di proseguire verso Est. Ben presto raggiungete la biforcazione del fiume di cui parlava l'uomo.
Se vuoi seguire l'affluente Nord, vai al **350**.
Se invece preferisci guadare il fiume e proseguire verso Est, vai al **49**.

17

Non appena giri l'angolo, vedi una figura di spalle in lontananza. Sembra avere sembianze umane ma con la testa avvolta da serpenti. Ti avvicini per vedere meglio di cosa si tratti e lei si gira di scatto, rivelando un terrificante volto di donna. Purtroppo hai incrociato lo sguardo di Medusa. Le tue braccia si paralizzano all'istante e dopo poco tempo di te non resta nient'altro che una solida statua.

18

I tre vagabondi ti salutano e si presentano come Enk, Laz e Jip. Ti chiedono costa stai facendo a Zengis.
Se vuoi dire loro la verità sulla tua missione, vai al **395**.
Se invece vuoi dire che sei venuto a fare visita a tuo cugino, vai al **35**.

19

L'allibratrice sorridendo ti consegna la tua vincita e dice: "Niente mancia per chi ti ha permesso questa bella vittoria?"

Se vuoi dare 1 pezzo d'oro alla ragazza, vai al **347**.

Se invece non vuoi farlo, lasci la sala da gioco, vai al **212**.

20

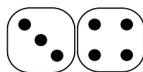
"Eccellente!" la voce dell'Oracolo rimbomba nella caverna non appena tiri fuori il vaso dallo zaino. "Ora ti farò un'altra domanda, ma lasciamo che sia il fato a decidere quanto sia difficile."

Tenta la Fortuna.

Se sei Fortunato, vai al **341**.

Se sei Sfortunato, vai al **263**.

21

Prima che i Guerriglieri di Fiume abbiano raggiunto la nave, un'altra palla di fuoco viene sparata da quella catapulta infernale.

Tenta la Fortuna.
Se sei Fortunato, vai al **159**.
Se sei Sfortunato, vai al **74**.

22

Non appeni entri nell'edificio, lo Shapechanger scaraventa il Nano a terra e si lancia su di te.

SHAPECHANGER Abilità 10 Resistenza 10

Se vinci, vai al **361**.

23

Il macigno da distanza così ravvicinata ti fracassa il cranio. Stramazzi al suolo nel bel mezzo della battaglia e i tuoi soldati, demoralizzati per la tua morte, si arrendono alle forze di Agglax.

24

Il Goblin non riesce a restare in sella e precipita rovinosamente al suolo, morendo istantaneamente nell'impatto.

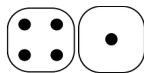
Frughi tra i suoi averi e trovi un arco e cinque frecce, che non ti sono di alcun aiuto, e un amuleto d'osso con su inciso il numero "8".

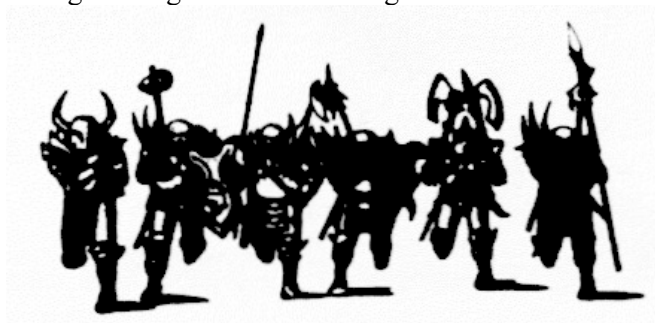
Prendi l'amuleto se vuoi, prima di dare ordine di riprendere a marciare verso Claw. Vai al **220**.

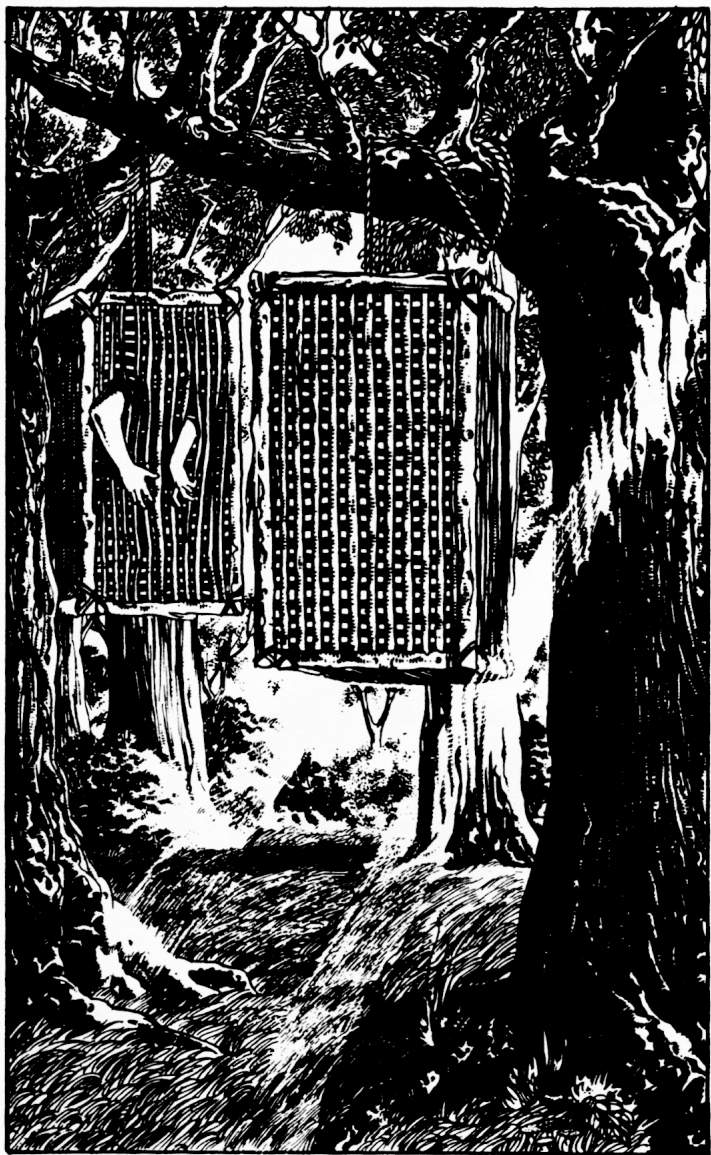
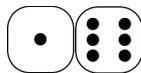
25

Cali una corda e mandi giù un Elfo a controllare. Lo guardi mentre, con una torcia stretta tra i denti, scende in una ampia camera.

"Non c'è niente quaggiù, fatta eccezione per una terribile puzza di escrementi" dice l'Elfo. "C'è un tunnel dall'altra parte, ma non riesco a vedere dove conduce. Vuoi che lo imbocchi?"

Se vuoi che l'Elfo proceda lungo il tunnel, vai al **198**.
Se invece preferisci tirarlo su e riprendere la marcia, vai al **315**.

26

Decidi di risparmiare la vita al taverniere, e lasci che i suoi compagni si prendano cura di lui e che gli medichino le ferite. Approfittando della situazione, sali in piedi sul bancone e dici "Sono venuto qui per reclutare volontari per una missione di estrema importanza: sconfiggere il Demone Ombra, un terribile essere deciso a portare la morte e la miseria nel regno di Allansia. Offro 10 pezzi d'oro a chiunque voglia unirsi al nostro esercito, ma sia chiaro, vogliamo solo validi combattenti!"
Entro pochi minuti ben 15 Guerrieri hanno accettato la proposta. Li istruisci su dove trovare Lexon fuori dalle mura della città. Sottrai 150 pezzi d'oro dal totale delle tue risorse.
Ora puoi abbandonare la taverna "The Black Dragon" e dirigerti lungo le strade di Zengis. Vai al **382**.

27

"Bene, se non vuoi consultare l'Oracolo non c'è niente di interessante da vedere alle Cave di Starstone!" Replichi che ha ragione e che forse sarebbe meglio andare alla Foresta di Fiends.
Vai al **319**.

28

Ti dirigi verso Nord, accompagnato da dieci Elfi, ed entri nel boschetto spada alla mano. Adesso riesci anche tu a sentire delle grida di aiuto. Ti avvicini senza dare nell'occhio e conti ben undici gabbie di legno, appese ai rami degli alberi, con all'interno degli uomini imprigionati che urlano disperati.
Se vuoi mostrarti a loro, vai al **182**.
Se preferisci ritornare al tuo esercito, vai al **143**.

29

Decidi di vendicarti degli uomini uccisi e trafiggi il Blog con la spada. Raduni le truppe e dai ordine di riprendere la marcia. Vai al **130**.

30

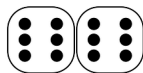
Paghi 100 pezzi d'oro al comandante degli Uomini del Nord e dai ordine a lui e ai suoi uomini di salire a bordo. Non appena ripartite, viene verso di te con un sorriso amichevole e dice: "Il mio nome è Laas, sarei grato se tu volessi accettare un dono da parte mia". Lo guardi dritto nei suoi occhi blu-ghiaccio e nonostante l'aspetto lacero hai la sensazione di poterti fidare di lui.
Se vuoi accettare il dono, vai al **358**.
Se vuoi rifiutare diplomaticamente, vai al **390**.

31

Scendi giù per una scala di ferro fino a raggiungere le fognature. L'odore nauseabondo è quasi insopportabile.

Di fronte a te si sviluppa un lungo tunnel e ti sembra di vedere in lontananza la fioca luce di una candela. Ti sembra anche di udire una voce e sei convinto che ci siano altri Goblin di Fogna in giro.
Se vuoi proseguire lungo la fognatura, vai al **232**.
Se invece vuoi ritornare in superficie, vai al **300**.

32

"Non sei di certo un attento osservatore", commenta l'Oracolo con voce autorevole. "Il tempo a tua disposizione è finito. Non posso rispondere alle tue domande. Addio." Gli occhi della statua si richiudono e non senti più la voce dell'Oracolo. Devi trovare un

modo per uscire da questo posto. Tastando la parete della caverna trovi una lastra di pietra che sembra mobile. La sposti di lato rivelando l'imbocco di un nuovo passaggio. Non hai altra scelta che percorrerlo. Vai al **280**.

33

I tuoi soldati cercano di aiutarti attaccando il Mudgrinder da tutte le direzioni, ma la sua imponente mole lo rende un avversario terribilmente ostico. L'unico suo punto debole sembra essere il ventre, per cui elaborate questa strategia: un gruppo di Nani lo attacca al fianco in modo da farlo distendere, mentre tu cerchi di trafiggerlo con la spada. Lancia due dadi.
Se il totale è uguale o minore del tuo punteggio di Abilità, vai al **392**.
Se è maggiore, vai al **256**.

34

Venti guerrieri sono già dall'altra parte quando tu sei circa a metà strada. Senti un forte scricchiolio. Il ponte cede sotto il vostro peso, facendovi trovare la morte sul fondo del crepaccio.

35

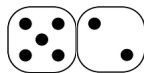
"Molto strano", dice Enk. "Sembra che tutti quelli che vengono a Zengis lo facciano per far visita a parenti... mai nessuno che venga qui per fare affari... non che non vogliamo credere alle tue parole straniero ma...

dove vive tuo cugino? Hai bisogno di indicazioni?" Cosa rispondi?
"Vive a Rubble Street" Vai al **92**.
"Queste non sono cose che vi riguardano." Vai al **223**.
"Grazie, sono sulla strada giusta". Vai al **311**.

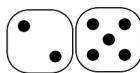
36

"Venite da questa parte" dice Thog con enfasi in modo da dare coraggio alle tue truppe. Sono solo alberi e qualche scimmia!" Procedete sempre più in profondità, dove gli alberi sono così fitti da ostacolare completamente i raggi del sole. La luce del giorno lascia spazio all'ombra cupa degli arbusti e la marcia diventa sempre più complicata. "Alcune creature molto pericolose ci stanno guardando in questo momento, anche se non ve ne accorgete. Sono gli Uomini Albero. Per evitarli, basta seguire questo sentiero. Vai al **180**.

37

Segui il Capitano Barnock verso la banchina dove è ormeggiato il *Tucano Volante*. Si tratta di una nave molto vecchia e davvero in condizioni precarie, come

del resto il suo Capitano. Non sei sorpreso più di tanto, dato che niente di ciò che proviene da Port Blacksand è mai un affare. Ordini ai tuoi uomini di salire a bordo e paghi i 50 pezzi d'oro pattuiti (ricorda di aggiornare il *Foglio d'Avventura*).
Non appena il Capitano Barnock dà l'ordine di salpare, i marinai spiegano le vele e la nave comincia lentamente ad allontanarsi dal molo. Ha inizio il viaggio lungo il fiume e in meno di venti minuti il profilo di Fang scompare all'orizzonte. Tutti sono molto entusiasti e persino i Nani e gli Elfi, uniti nel comune obiettivo di difendere Allansia dal Demone Ombra, hanno superato le differenze di razza e stanno chiacchierando amichevolmente. Ad un tratto ti accorgi che un gruppo di Guerrieri a prua sta fissando qualcosa nel fiume.
Uno di essi indica un oggetto in lontananza e dice: "Guardate! C'è una botte che galleggia sull'acqua!"
Se vuoi ordinare a uno dei tuoi uomini di gettarsi in acqua per recuperare la botte, vai al **145**.
Se invece vuoi proseguire senza fermarti, vai al **346**.

38

Giungete in prossimità di un sentiero battuto che va da Nord a Sud. Dai ordine di proseguire verso Sud e ben presto raggiungete un bivio. Il sentiero principale prosegue piegando verso Sud-Est, mentre una strada secondaria si distacca verso Sud con un cartello su cui leggi: "Karn, 10 chilometri."
Se vuoi dirigerti verso Karn, vai al **266**.
Se vuoi proseguire verso Sud-Est, vai al **331**.

39

Agglax si contorce nel suo seggio alla vista del Cristallo della luce. Nascondendosi il volto tra le mani, balza giù e scappa via, dando ordine alle sue guardie del corpo di distruggerti. Uno di loro, un Fanatico Esecutore, vestito con uniforme nera che gli copre tutto il volto, lasciando liberi solo gli occhi, si lancia subito all'attacco. Brandendo una sciabola urla "Morirai in nome di Tanaka San!" Devi affrontarlo in combattimento.

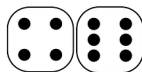
FANATICO ESECUTORE Abilità 10 Resistenza 10

Se vinci, vai al **254**.

40

Riferisci al taverniere che non hai tempo per ubriacarti o per accettare sfide con i clienti del suo locale, e che tu sei lì solo per reclutare guerrieri per combattere Agglax, il Demone Ombra. Lui ti guarda con un'espressione accigliata, ma sembra molto interessato al discorso. "Bene, perché non me l'hai detto subito?" risponde con un sorriso amichevole. "Conosco i migliori combattenti in città e molti di essi sono proprio qui dentro!" In meno di mezzora hai reclutato 15 Guerrieri. Indichi loro dove si trova il tuo esercito e ti raccomandi di chiedere di Lexon, che pagherà ad ognuno 10 pezzi d'oro (sottrai un totale di 150 pezzi d'oro dal *Foglio d'Avventura*). Stringi la mano al barista e ti allontani dal "The Black Dragon" in cerca di qualcos'altro di interessante a Zengis. Vai al **382**.

41

Vi posizionate al centro della stanza, uno di fronte all'altro, spade in pugno. Inizia il duello.

MAX	Abilità 11	Resistenza 7

Se sei tu a colpire per primo, vai al **195**. Se è lei a colpire per prima, vai al **385**.

42

Aver bevuto l'Acqua Benedetta ti ha salvato da una morte orribile: il liquido purpureo è una fonte di radiazioni, che ti avrebbero bruciato la carne viva. Fortunatamente ne sei immune, e il bagliore che ti circondava piano piano svanisce. Ispezioni questa caverna apparentemente senza uscita e noti, scolpita nella roccia, l'immagine di un volto con gli occhi chiusi e la bocca aperta. Non appena ti avvicini, gli occhi si aprono e la statua comincia a parlare con voce cupa e rauca. "Io sono l'Oracolo," dice, "Anche se non sei il benvenuto in questo luogo, ammiro la determinazione e il coraggio che ti hanno condotto fin qui. Ad ogni modo, non importa quanto siano nobili i sentimenti che muovono le tue azioni, se vorrai pormi delle domande dovrai superare delle prove. Per prima cosa ti farò delle domande, e se non risponderai correttamente, pagherai con la vita. Non cercare di imbrogliarmi perché, come è noto, io conosco ogni cosa. Sei stato a Zengis recentemente, e spero che tu abbia avuto l'accortezza di procurarti un Gufo d'Ottone! Ecco, io vorrei sapere esattamente quanto l'hai pagato". Se possiedi un Gufo d'Ottone e ricordi

quanti Pezzi d'Oro hai speso per averlo, vai al paragrafo corrispondente. Se non ce l'hai o non ricordi quanto l'hai pagato, vai al **206**.

43

I tuoi uomini si svegliano di soprassalto. Nessuno di essi sembra aver riportato danni, eccetto la sentinella che viene trovata a terra priva di sensi. Era stata attaccata alle spalle con un colpo alla nuca, ma se la caverà. Un suo sostituto viene messo di guardia sul ponte per il resto della notte. Alle prime luci dell'alba, il Capitano Barnock dà l'ordine ai suoi uomini di spiegare le vele e riprendere la navigazione. Vai al **188**.

44

"La fortuna è dalla tua parte" continua l'Oracolo. "Ti darò un'altra possibilità. Hai con te un vaso verde?" Se ce l'hai e ricordi quanti pezzi d'oro l'hai pagato, vai al numero corrispondente. Altrimenti, vai al **297**.

45

L'anello calza alla perfezione nel dito della statua. Dopo alcuni istanti noti che il pugno chiuso dell'altra mano si apre, rivelando al suo interno un meraviglioso cristallo. Le labbra della statua si animano e una voce cupa dice: "Ti consegno il Cristallo della Luce!" Prendi il cristallo e torni dal tuo esercito carico di entusiasmo. Dopo aver mostrato loro l'oggetto che hai recuperato, dai ordine di riprendere la marcia.
Vai al **130**.

46

La chiave entra perfettamente nella serratura. Quando la giri, senti un clic, ma la lastra non si muove di un millimetro. Subito dopo senti un sibilo e vedi del gas uscire dalla serratura. Prima che tu possa renderti conto di cosa stia accadendo, hai già inalato una certa quantità di questo veleno letale. Ti senti soffocare e in pochi istanti cadi a terra senza vita. La tua avventura finisce qui.

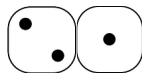
47

"Sono sicuro che troverai questo corvo di grande compagnia. Il suo nome è Billy e sa parlare perfettamente sia la nostra lingua che quella degli Orchi. Solo dieci pezzi d'oro, è un vero affare".
Se decidi di acquistare il corvo, vai al **245**. In caso contrario abbandoni il negozio di animali, vai al **218**.

48

Un brivido ti corre lungo la schiena mentre passi accanto alle lance. Al centro della radura noti un mucchio di terra fresca e una pala lì accanto.
Se vuoi scavare per vedere se c'è seppellito qualcosa, vai al **98**.
Se invece preferisci proseguire, vai al **315**.

49

Il resto della giornata trascorre senza incidenti e, non appena la luce del giorno comincia a calare, dai ordine

di organizzare l'accampamento per la notte. Vi posizionate a pochi chilometri da Zengis, in un luogo tranquillo e silenzioso. Appena ti distendi per dormire, la tua mente passa in rassegna tutti gli eventi della giornata e, ciononostante, ti addormenti in pochi minuti.
Se indossi un amuleto con uno scarabeo di bronzo, vai al **128**. Se non lo indossi, vai al **279**.

50

Alle prime luci del mattino riunisci i tuoi uomini e iniziate a marciare verso Sud-Est. Fate solo una sosta per rifocillarvi verso mezzogiorno e nel primo pomeriggio cominciate a intravedere una fila di colline all'orizzonte. "Sono le Cave di Starstone", dice un uomo di Zengis. Raggiungete le cave sul far del tramonto. Decidi di entrare da solo. Con la candela in una mano e la spada nell'altra inizia la discesa. Vai al **219**.

51

Purtroppo nessuno ha con sé della Belladonna. Un'ora dopo sei in preda al delirio. Cominci a ululare mentre il tuo corpo si riempie di peli. Il tuo volto cambia forma allungandosi come quello di un lupo. Ti lanci famelicamente contro i tuoi soldati che sono costretti a prendere la triste decisione di porre fine alla tua misera vita. Senza più il loro comandante e con il morale a pezzi, al tuo esercito non resta che abbandonare definitivamente la missione contro Agglax.

52

Pochi minuti dopo, raggiungi un vecchio edificio di legno con un'insegna sgangherata su cui leggi: "The Black Dragon". Dalle urla e dagli schiamazzi che provengono dall'interno, non hai alcun dubbio: hai trovato la taverna che cercavi. Decidi di entrare. Apri un pesante portone di quercia e ti ritrovi in un ambiente buio e cupo, illuminato solo dalla fioca luce di alcune candele. Gruppi di vagabondi e di persone poco raccomandabili si affollano in ogni angolo del locale, bevendo e discutendo animatamente. Tra questi, spicca un tavolo di malviventi completamente ubriachi che insultano e deridono chiunque passi a tiro, compresi i camerieri che si divincolano tra i tavoli, con i vassoi carichi di birre. Ti guardi intorno e scegli cosa fare:

Ti siedi al bancone? Vai al **197**.

Vai a fare compagnia a un malvivente ubriaco? Vai al **378**.

Ti unisci a un gruppo di tre vagabondi? Vai al **18**.

53

Ben presto arrivi a un vicolo cieco. Non fai in tempo a girarti e tornare indietro che la bocca si chiude alle tue spalle. Sei imprigionato in questo tunnel, dove morirai di fame e di sete. La tua avventura finisce qui.

54

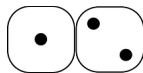
Circa mezz'ora dopo aver mangiato le mele, tu e i tuoi soldati cominciate a sentirvi male. Perdi 2 punti di

Resistenza e 1 punto di Abilità. Purtroppo alcuni di loro non ce la fanno; prima del tramonto sono morti in 5. Perdi anche 1 punto di Fortuna (ricorda di aggiornare il *Foglio d'Avventura*).
Maledici il momento in cui hai deciso di recuperare quella dannata botte, e ti riprometti di non concederti altre distrazioni in futuro. Vai al **209**.

55

Il seguace di Agglax giace a terra senza vita. Fortunatamente la tua spada è riuscita a penetrare l'unica parte soffice del suo corpo, una sottilissima piega nella parete dell'addome. Soddisfatto di aver annientato un nemico così pericoloso, dai ordine all'esercito di proseguire. Vai al **114**.

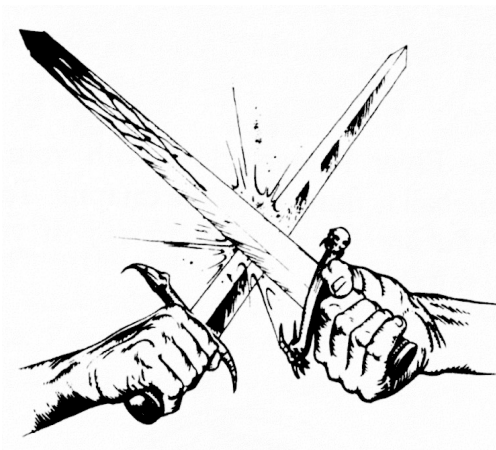
56

Non sei convinto di aver fatto la scelta giusta, ma prendi la decisione di dare 100 pezzi d'oro ai vagabondi. Laz tira fuori una mappa e la apre sul

tavolo: Zengis è proprio al centro, mentre a Sud è segnato il villaggio di Karn e a Sud-Est le Cave di Starstone. A Est di Zengis c'è la Foresta di Fiends, che prosegue fino all'ansa del Fiume Kok, quasi al limite della mappa. Laz segna una croce proprio al bordo Est della mappa, dove termina la Foresta di Fiends. "Qui è dove si nasconde Agglax", dice.
Pieghi la mappa e la riponi nella tunica.
"L'unica speranza che hai di sconfiggere il Demone Ombra è di andare a far visita all'Oracolo" aggiunge poi Jip. "Ma se l'Oracolo vorrà parlare con te o no, dipenderà dal suo umore ma anche dal regalo che gli porterai."
Ringrazi i vagabondi per le informazioni e, chiedendoti dove potrai mai trovare questo Oracolo, lasci la taverna per esplorare ancora un po' la città di Zengis. Vai al **382**.

57

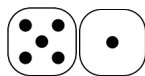
"Bene, abbiamo un altro folle che ha deciso di consultare l'Oracolo, dico bene?"
Se rispondi di Si, vai al **144**.
Se rispondi di No, vai al **27**.

58

Mentre sei assorto nei tuoi pensieri, noti qualcosa tra l'erba alta. Ti avvicini e trovi una borsetta di pelle, al cui interno ci sono 10 Pezzi d'oro. Con grande sorpresa li riponi tra i tuoi averi e dai ordine alle truppe di riprendere la marcia. Vai al **274**.

59

Sei completamente sopraffatto dal nemico e i pochi uomini rimasti con te quando arrivano in prossimità della schiera dei Troll scappano via terrorizzati. Cerchi in tutti i modi di ricompattare l'esercito ma ormai non c'è più scampo. Vieni accerchiato dai nemici e condotto da Agglax per l'esecuzione. La tua missione finisce qui.

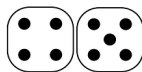
60

Un silenzio glaciale piomba nella sala quando getti il cucchiaio nel piatto vuoto in segno di vittoria. Big

Belly, con la bocca ancora piena di torta, esplode di rabbia battendo i pugni sul tavolo e lanciando il vassoio per aria.
Con fare un po' contrariato, il Nano ti consegna i 100 pezzi d'oro per la vittoria.
A questo punto se vuoi salire in piedi sul tavolo per parlare di Agglax e offrire la tua ricompensa a dieci valorosi guerrieri che vogliano unirsi al tuo esercito, vai al **165**.
Se invece vuoi andartene via col denaro, vai al **95**.

61

Barcolli ma cerchi di non perdere l'equilibrio con tutte le tue forze, tra gli sberleffi del taverniere.
Ti siedi al primo tavolo che incontri cercando di smaltire la sbronza.
Perdi 1 punto di Resistenza.
Lancia un dado.
Se il risultato è compreso tra 1 e 3, ti sei seduto al tavolo di un malvivente ubriaco, vai al **378**.
Se invece è tra 4 e 6, ti sei seduto al tavolo di tre vagabondi, vai al **18**.

62

Mentre corri in aiuto del Guerriero, un altro Goblin ti vede, prende la mira con la balestra, e apre il fuoco.
Se hai reclutato le Predatrici di Max a Zengis, vai al **153**.
Se invece queste combattenti donne non fanno parte del tuo esercito, vai al **339**.

63

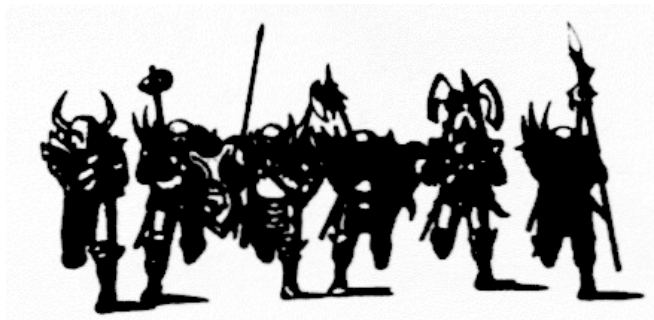
Apri la porta dell'edificio e ti ritrovi in uno stanzone in cui due uomini si stanno esercitando in un duello con spade di legno. Attorno a loro ci sono altre sette persone che osservano con attenzione, mentre in fondo c'è una donna vestita con un'armatura di cuoio, che dà istruzioni ai due combattenti. "Fermi!" dice all'improvviso. "Riposatevi un attimo mentre io vado a vedere cosa vuole questo intruso". Viene verso di te e dice: "Io sono Max e queste sono le mie ragazze. Sei qui per batterti con loro o per reclutarle in battaglia?" Rispondi che saresti interessato a reclutarle. "Le mie ragazze sono le migliori. 200 pezzi d'oro e dieci di loro sono tue." Che vuoi fare?

Pagare a Max i 200 pezzi d'oro? Vai al **124**.

Cercare di contrattare sul prezzo? Vai al **255**.

Rifiutare l'offerta e andare via? Vai al **314**.

64

Le guardie ti ordinano urlando di fermarti ma tu sei già fuggito via lontano. Scampato il pericolo, ti rimetti alla ricerca della taverna. Vai al **52**.

65

La strada svolta verso destra e ti ritrovi all'entrata principale di Zengis. Ricordandoti della promessa che hai fatto a Lexon, decidi che è arrivato il momento di fare ritorno al tuo esercito. Vai al **113**.

66

Sguaini la spada e gliela conficchi nella zampa, facendolo urlare di dolore. Ti divincoli dalla sua presa e riesci a rialzarti. Non hai altra scelta che sconfiggerlo

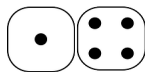
NANDIBEAR Abilità 9 Resistenza 11

Se vinci, vai al **362**.

67

L'Uomo delle Colline è molto agile e sferra un attacco micidiale. Prima che tu abbia tempo di reagire, ti ritrovi al tappeto, colpito da due calci volanti. Poi avverti un intenso dolore alle braccia, che ti vengono girate e piegate dietro la schiena in una morsa. Cerchi di liberarti ma invano. Sei stato sconfitto. Vai al **213**.

68

Raggiungete un'ampia radura proprio al centro della foresta. Il suolo è coperto di ossa e al centro c'è un grosso macigno su cui sono evidenti degli schizzi di sangue.
Se vuoi dare ordine di fermarsi al margine della radura

in attesa che accada qualcosa, vai al **252**. Se invece vuoi proseguire attraversandola, vai al **312**.

69

L'assalto delle Vespe è micidiale. Ben dieci dei tuoi uomini cadono a terra senza vita. Perdi 1 punto di Fortuna (ricordati di aggiornare il *Foglio d'Avventura*). Quando i terribili insetti se ne sono finalmente andati, ordini ai tuoi uomini di ritornare a bordo e di riprendere la navigazione lungo il fiume. Vai al **188**.

70

Il Licantropo avverte la presenza del tuo ciondolo e si paralizza. Senza alcuna difficoltà, ti liberi di lui trafiggendolo con la spada. Il resto della notte trascorre senza incidenti e alle prime luci del mattino raduni l'esercito per riprendere la marcia fuori dalla foresta verso la nuova pianura. Vai al **323**.

71

Il taverniere ti guarda attonito, poi tira fuori un bastone da sotto al bancone e dice: "Credo proprio che questo signorino meriti una lezione". Balzi in piedi e sguaini la spada per fronteggiare l'omone, mentre una folla di ubriaconi si riunisce attorno a voi per godersi lo spettacolo.

Taverniere	Abilità 9	Resistenza 7

Se vinci per primo tre round, vai al **26**.
Se è il taverniere a vincere per primo tre round, vai al **227**.

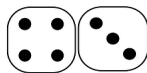
72

Dopo alcuni minuti cominci a riacquistare la sensibilità alle gambe, poi alle braccia e presto sei di nuovo in grado di camminare. Vai al **284**.

73

Il dardo termina la sua corsa sul tuo scudo. Il Blog con un movimento agile e repentino fugge via tra gli arbusti. Se vuoi dargli la caccia, vai al **171**. Se preferisci ordinare alle tue truppe di riprendere la marcia, vai al **130**.

74

La palla di fuoco colpisce in pieno l'albero maestro e rotola dritto sul ponte, uccidendo cinque dei tuoi

uomini. Due Nani riescono rapidamente a domare le fiamme, evitando il rischio di un incendio a bordo. Vai al **192**.

75

Mentre i soldati si riposano, ti fermi a pensare quali possano essere i piani di Agglax. Sei sicuro che il Demone Ombra si nasconda da qualche parte oltre la foresta di Fiends, insieme al suo esercito. Quando i soldati si sono ripresi abbastanza da poter camminare, decidi di muovere le truppe direttamente verso il nascondiglio di Agglax. Vi rimettete in marcia e dai subito ordine di piegare verso Est, verso la foresta di Fiends.

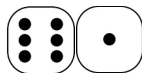
Dopo pochi chilometri di cammino, attraversate uno degli affluenti del fiume Kok e arrivate in prossimità di una foresta oscura. Dai ordine di proseguire, tra i mormorii di incertezza dei soldati. Gli alberi sono talmente alti da togliere il fiato. Il silenzio spettrale che vi circonda è interrotto solo occasionalmente dai versi acuti delle scimmie.

Procedete sempre più in profondità, dove gli alberi sono così fitti da ostacolare completamente i raggi del sole.

La luce del giorno lascia spazio all'ombra cupa degli arbusti e la marcia diventa sempre più complicata. Ad un tratto ti sembra di scorgere un villaggio di capanne, ben nascosto dalla vegetazione.

Se vuoi recarti con dieci uomini al villaggio, vai al **238**.

Se invece vuoi proseguire, vai al **180**.

204
273
354

76

Il passaggio si apre in un'altra caverna, questa volta completamente vuota e scarsamente illuminata. Qui ci sono gli ingressi di tre tunnel, ognuno a forma di bocca aperta di mostri mai visti prima. Osservandole più da vicino noti che ognuna ha dei numeri incisi sui denti (figura a lato). Scegli quale tunnel imboccare e vai al paragrafo corrispondente.

77

Mentre forzi la porta d'ingresso che era sprangata, avverti un lamento sommesso di donna provenire dall'interno. La stanza è piena di cianfrusaglie e al centro c'è una scena raccapricciante: una giovane Elfa è legata supina a un tavolo, con una spada appesa all'altezza del petto. L'arma è legata tramite una sottilissima corda a uno spuntone di metallo che fuoriesce da una trave di legno pericolante collegata a sua volta al pavimento.

"Non muoverti" urla l'Elfa. "Una delle assi del pavimento aziona questo meccanismo e questa spada mi trafiggerà il cuore!"

Devi decidere cosa fare:

Correre più veloce che puoi per afferrare la spada? Vai al **154**.

Lanciare lo zaino contro la spada? Vai al **205**.

Lasciare l'Elfa dove si trova e tornare dai tuoi uomini? Vai al **320**.

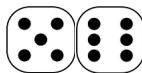
78

Ti avvii in fretta lungo la strada alla ricerca della taverna. Mentre cammini, avverti qualcosa nella tasca del mantello e di colpo di ricordi del borsello di cuoio che avevi sottratto all'uomo con l'ascia. Lo apri e ne versi il contenuto sul palmo della mano. Sgrani gli occhi in una smorfia di terrore nel vedere uno Scorpione!
Tenta la Fortuna.
Se sei Fortunato, vai al **253**.
Se sei Sfortunato, vai al **240**.

79

Vedendoti in difficoltà, Agglax si prepara al trionfo. Vai al **301**.

80

La mosca svolazza sul vostro tavolo e, dopo un attimo di esitazione, si va a posare sul pezzo di salsiccia scelto da te. Hai vinto la scommessa. Aggiungi 1 punto di Fortuna. L'uomo rimuove la spilla d'oro dal mantello e te la consegna, senza cambiare minimamente espressione. Osservi il bellissimo manufatto, che ha la forma di un drago sputa fuoco, e ti accorgi che sul dorso ha inciso il numero "89". Prendi nota del numero e metti la spilla del drago sulla tua tunica.
Se adesso vuoi chiedere al malvivente come si chiama, vai al **3**.
Se invece vuoi andartene e spostarti al tavolo dei tre vagabondi, vai al **18**.

81

"Mi dispiace, a volte mi dilungo su queste storie che non interessano a nessuno. Ecco la chiave."
Ringrazi l'uomo e ti dirigi verso la camera. Vai al **376**.

82

Decidi di vendicarti degli uomini uccisi e trafiggi il Blog con la spada. Raduni le truppe e dai ordine di riprendere la marcia. Vai al **130**.

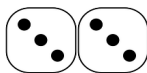
83

L'assalto delle Vespe è molto intenso. Ben cinque dei tuoi uomini cadono a terra senza vita. Perdi 1 punto di Fortuna (ricordati di aggiornare il *Foglio d'Avventura*). Quando i terribili insetti se ne sono finalmente andati, ordini ai tuoi uomini di ritornare a bordo e di riprendere la navigazione lungo il fiume. Vai al **188**.

84

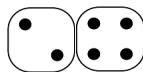
Vi dirigete verso Est costeggiando il Fiume Kok. Davanti a voi la fitta e sinistra sagoma della Foresta di Fiends si fa sempre più nitida. Dopo circa mezz'ora di cammino raggiungete una biforcazione e proseguite seguendo l'affluente in direzione Nord. Una volta raggiunto un punto sicuro per guadare, passate sull'altra sponda e, tra i mormorii dei soldati, cominciate l'attraversamento della foresta. Il silenzio spettrale che vi circonda è interrotto solo occasionalmente dai versi acuti delle scimmie. Procedete sempre più in profondità, dove gli alberi sono così fitti da ostacolare completamente i raggi del sole. La luce del giorno lascia spazio all'ombra cupa degli arbusti e la marcia diventa sempre più complicata.

Se vuoi proseguire, vai al **155**.

Se invece vuoi dare ordine di fermarsi e mandare un uomo in perlustrazione per capire se c'è un percorso migliore da seguire, vai al **120**.

85

Il pavimento del tunnel diventa sempre più ripido e hai qualche difficoltà a camminare, finché in lontananza non vedi la luce! Corri più forte che puoi per ritrovarti, felice come un bambino, all'aria aperta. Respiri a pieni polmoni e ti godi un po' di tiepido sole. Senza perdere troppo tempo ritorni dai tuoi uomini, che aspettavano pazientemente il tuo ritorno.
Vi organizzate per ripartire ma incontrate subito un imprevisto. Un gruppo di dieci Centauri vengono ad alta velocità verso di voi.
Devi combattere una *Battaglia d'Esercito*. Se vinci, vai al **299**.

86

Nel momento in cui i Guerrieri sguainano le spade, quindici Uomini delle Colline compaiono dal nulla. Coi capelli lunghi, vestiti con pelli d'animale e armati con asce e bastoni, questi uomini si lanciano all'attacco con estrema ferocia.
Devi combattere una *Battaglia d'esercito*. Se vinci, vai al **340**.

87

Nella semi oscurità della caverna, metti i piedi su qualcosa di appiccicoso. Non appena ti rendi conto che si tratta di una ragnatela, una Tarantola Gigante compare di fronte a te e ti attacca con le sue pericolose fauci.

TARANTOLA GIGANTE   Abilità 7   Resistenza 8

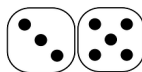
Se vinci, vai al **275**.

88

Non appena riprendete la marcia, sentite un fruscio sospetto. All'improvviso da dietro una siepe balzano fuori dieci mastodontici Goblin, alti più di due metri, armati di asce. Dovete combattere una *Battaglia d'Esercito*. Se vinci, vai al **259**.

89

"Grazie mille," dice l'Oracolo, "e ora dimmi pure come posso aiutarti." Gli spieghi che il tuo piano è quello di sconfiggere Agglax, e che per farlo hai bisogno di sapere come. "Se vuoi distruggere Agglax innanzitutto devi avere un esercito imponente. Le sue forze sono grandi, e molto ben organizzate. Per trovare il luogo dove si nascondono, segui le tracce dei saccheggi a Est della Foresta di Fiends. Ti condurranno dritte verso l'Esercito della Morte. Se riuscirai a sconfiggerlo, ad ogni modo, dovrai battere il Demone Ombra in combattimento. Devi sapere che le armi comuni non

hanno alcun effetto contro di lui. Potrai farcela solo con l'aiuto di un incantesimo. Per lanciarlo hai bisogno di un oggetto: il Cristallo della Luce. Quando sarai a pochi passi da Agglax, tieni il Cristallo stretto tra le mani e pronuncia l'incantesimo: Tre, due uno... potere! Questa è la tua unica possibilità. Addio e che la fortuna sia con te." Gli occhi della statua si richiudono e non senti più la voce dell'Oracolo. Ora devi solo trovare un modo per uscire da questo posto. Tastando la parete della caverna scopri una lastra di pietra che sembra mobile. La sposti di lato rivelando l'imbocco di un nuovo passaggio. Non hai altra scelta che percorrerlo. Vai al **280**.

90

Con un balzo fulmineo afferri la spada impedendo che il meccanismo si azioni. Liberi l'Elfa che, con gli occhi gonfi di lacrime, ti ringrazia per averla salvata. Poi si toglie un anello dal dito e te lo porge dicendoti: "Prendi questo anello come segno della mia gratitudine. Ti porterà molta fortuna." Se vuoi prendere l'anello, vai al **270**. Se preferisci rifiutare l'offerta e tornare dai tuoi uomini, vai al **211**.

91

I Nani si battono valorosamente contro i Guerrieri del Caos ma sono in netta minoranza. Riescono a fermare l'avanzata del nemico, fin quando non cadono colpiti dalle lance e dai machete. Un grido di vittoria si diffonde tra le truppe nemiche, le quali ripiegano in

attesa della tua prossima mossa. Pensando che l'attacco sia la miglior difesa, dai ordine alle tue truppe di marciare contro i Troll della prima linea. Vai al **178**.

92

"Rubble Street!", risponde Enk. "È proprio in fondo alla strada. Ti accompagniamo noi!" Non riesci a trovare una buona scusa per divincolarti e non puoi far altro che seguire i vagabondi fuori dalla taverna. Camminate per qualche minuto lungo una strada principale per svoltare poi in un vicoletto poco illuminato. I tre ti circondano e tirano fuori i pugnali. "Rubble Street! Non c'è nessuna Rubble Street a Zengis" dice Enk pieno di sé. "Prendiamolo ragazzi! Quel borsello sembra proprio gonfio d'oro!" Sguaini la spada e ti prepari ad affrontare i vagabondi uno alla volta.

	Abilità	Resistenza
ENK	8	7
LAZ	7	7
JIP	7	8

Se vinci, vai al **133**.

93

La chiave entra perfettamente nella serratura. Quando la giri, senti un clic, e la lastra di pietra si apre all'indietro rivelando un'apertura attraverso cui prosegue il passaggio. Lo percorri per ancora qualche

metro, finché raggiungi un altro bivio. Se vuoi andare a sinistra, vai al **235**. Se vuoi andare a destra, vai al **381**.

94

Il Guerriero si allontana dal corpo senza vita dell'uomo che in poco tempo viene definitivamente inghiottito dalle onde, e ritorna a bordo. Puoi riprendere la navigazione, vai al **234**.

95

Alla tua sinistra osservi un vicoletto che termina in una pila di barili. Se vuoi andare a controllare cosa contengono, vai al **352**. Se preferisci proseguire, vai al **177**.

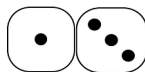
96

Raggiungi un punto in cui il crepaccio è meno ampio e un lastrone di pietra è sistemato a ponte da una parte all'altra.

Se vuoi ordinare all'esercito di attraversare il crepaccio in questo punto, vai al **138**.

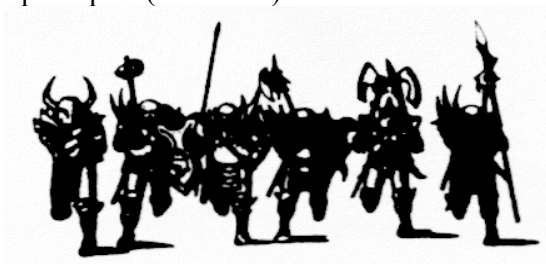
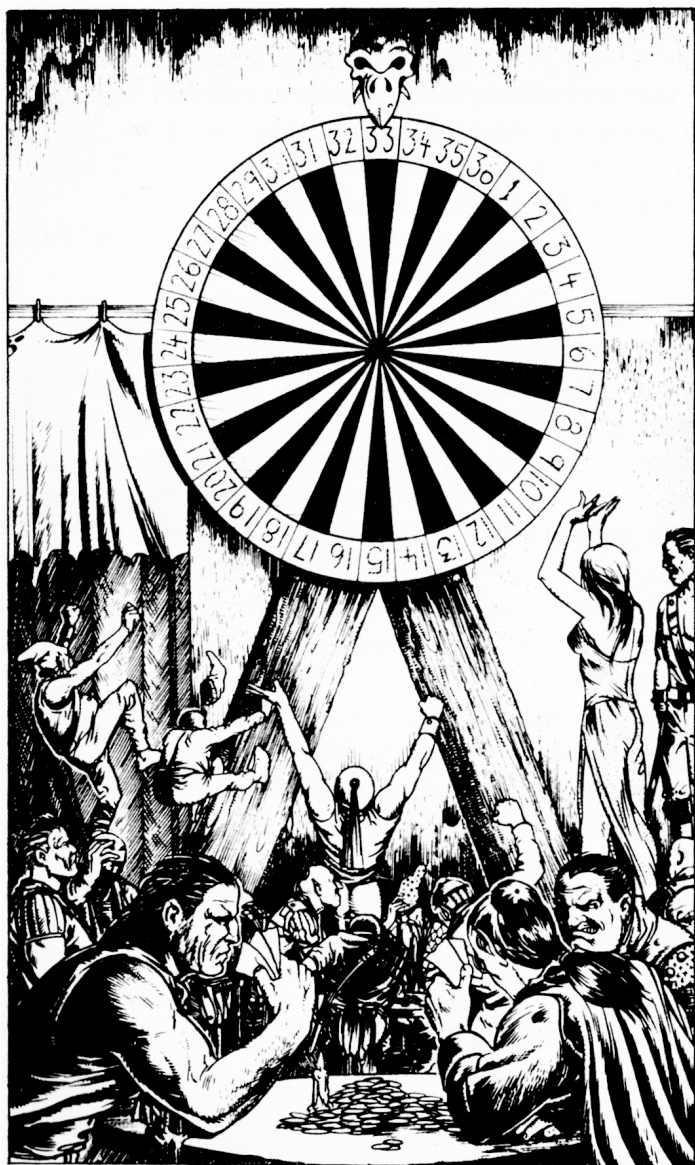
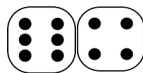
Se invece preferisci proseguire, vai al **310**.

97

La palla di fuoco ti colpisce in pieno e vieni letteralmente arso vivo. I tuoi soldati non possono fare niente per salvarti. La tua avventura finisce qui.

98

Scavi in profondità finché la pala non urta qualcosa di metallico. C'è una lastra di ferro sul fondo.
Se vuoi continuare a scavare, vai al **184**.
Se preferisci lasciar perdere e proseguire, vai al **315**.

99

"Le Cave di Starstone, dici? Si, ci sono stato. È un posto pericoloso, pieno di trappole. Sono state messe lì dall'Oracolo, che odia i visitatori... ma l'unico modo per parlarci è proprio quello di evitare le sue trappole. L'Oracolo concede di parlare solo a chi ha veramente desiderio di farlo, non sopporta i perditempo. Inoltre pretende dei regali in base all'informazione che si riceve. Se vuoi andare lì, ti consiglio di procurarti una guida. Vai a Karn, è l'unico posto dove puoi procurartene una."
Ringrazi il cacciatore di taglie e lo segui fuori dalle fogne. Gli indichi i corpi senza vita dei due Goblin in fondo al vicolo e lasci che concluda il suo lavoro. Adesso devi scegliere la prossima mossa.
Se non l'hai già fatto, puoi ispezionare i barili (vai al **137**) oppure abbandonare il vicolo e riprendere la strada principale (vai al **177**).

100

Entri in un salone molto affollato e chiassoso, pieno di tavoli da gioco. Da un lato c'è una donna che aziona un'immensa ruota della fortuna, e puoi sentire gli sbuffi e le grida degli uomini che la circondano quando, dopo alcuni istanti, la lancetta si ferma sul numero 33. Fai un giro tra i tavoli e alla fine decidi di fare una puntata al gioco "Alto e basso".
L'allibratrice ti spiega che il gioco consiste nel lanciare due dadi e indovinare se il numero uscito sarà alto (8-12) o basso (2-6). Il numero 7 significa perdita in tutti i casi. Puoi puntare fino a 50 Pezzi d'oro e la ricompensa in caso di vincita sarà equivalente alla somma puntata.
Puoi giocare solo una volta.
Se vinci, vai al **19**.
Se perdi, vai al **173**.

101

Ti chini per prendere l'ascia (annotala sul *foglio d'avventura*) e ne approfitti per frugare tra i resti senza vita dell'uomo. Trovi un borsello di cuoio legato alla cintura ma, prima che tu possa prenderlo, noti la presenza di due guardie in fondo alla strada. Che vuoi fare?

Se vuoi prendere il borsello rischiando di essere visto e catturato dalle guardie, vai al **281**.

Se invece vuoi tenere solo l'anello d'oro e scappare più velocemente possibile via da quel luogo, vai al **64**.

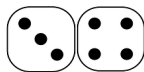
102

La strada svolta verso sinistra e ti ritrovi all'entrata principale di Zengis. Ricordandoti della promessa che hai fatto a Lexon, decidi che è arrivato il momento di fare ritorno al tuo esercito. Vai al **113**.

103

Cerchi di divincolarti ma sei in trappola. La bestia si lancia su di te e ti sbrana senza troppa difficoltà. La tua avventura finisce qui.

104

In pochi minuti riorganizzi l'esercito e riprendete la marcia in direzione Sud. Proseguite fino a raggiungere un punto adatto ad attraversare il fiume in tutta sicurezza, e deviate poi in direzione Sud-Est verso Zengis. Vai al **49**.

105

Il pugnale ti trafigge in pieno cuore. Il tuo ultimo pensiero è su che morte ingenua ti sei andato a cercare.

106

Conti quaranta perdite tra le tue fila (aggiorna il *Foglio d'Avventura*). I Troll cercano di far indietreggiare i superstiti, mentre Orchi e Goblin attaccano ai fianchi. È una battaglia senza precedenti. Alla tua destra c'è un Guerriero che sta combattendo da solo contro due Goblin mentre alla tua sinistra un altro Guerriero è stato appena mandato al tappeto da un Troll delle Colline.

Se vuoi correre in aiuto del Guerriero alla tua sinistra, vai al **269**.
Se invece vuoi correre in aiuto di quello alla tua destra, vai al **62**.

107

Recuperi il soldato e lasci la botte fluttuare tra le acque del fiume. Vai al **209**.

108

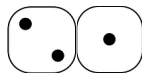
"Non hai superato le prove per cui non sei degno di proseguire la conversazione con me. Addio". Gli occhi della statua si richiudono e non senti più la voce dell'Oracolo. Devi trovare un modo per uscire da questo posto. Tastando la parete della caverna trovi una lastra di pietra che sembra mobile. La sposti di lato rivelando l'imbocco di un nuovo passaggio. Non hai altra scelta che percorrerlo. Vai al **280**.

109

Il contrattacco va a segno: una freccia colpisce il corpo del Wyvern e un'altra la schiena del Goblin. Mentre il rettile alato resiste e non perde quota, il Goblin perde l'equilibrio e rischia di precipitare.

Tenta la Fortuna.

Se sei Fortunato, vai al **24**.

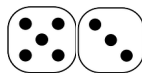
Se sei Sfortunato, vai al **135**.

110

Frughi tra i corpi degli Uomini Ratto ma non trovi nulla di interessante. Non ti resta che organizzare i turni di guardia, sperando che la notte trascorra senza altre insidie. Vai al **50**.

111

L'Hopper fa alcuni gesti con le sue buffissime manine producendo un verso decisamente insolito. Subito dopo sei invisibile. Cerchi di fare un applauso ma non vedi più le tue mani. Dopo alcuni minuti ritorni visibile.

"Molto bene" prosegue l'Oracolo, "siamo giunti al termine, o quasi. Manca solo un'ultima cosa. Devi darmi una spilla d'oro. Mia figlia dice che ne vuole assolutamente una... anche se non so cosa possa farsene visto che ha 98 anni! Perciò, se sarai così generoso da regalarmene una, sarò disposto ad aiutarti." Se possiedi una spilla d'oro, vai al paragrafo corrispondente al numero inciso su di essa.

Altrimenti vai al **297**.

112

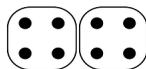
Apri la porta e senti il suono di un campanellino proprio sopra la tua testa. Di fronte a te c'è un vecchio magro e barbuto, seduto su uno sgabello subito dietro a un bancone di legno, con un corvo appollaiato sulla mano. L'uomo non si cura minimamente del tuo ingresso, intento in una conversazione con il corvo. "Chi sarebbe il ragazzaccio?" starnazza l'animale, con tua sorpresa.
Il negozio è pieno di animali di tutti i tipi: gatti, uccelli, piccoli roditori e altre strane creature. C'è un animale dall'aspetto simile a quello di un canguro, ritto sulle zampe posteriori, ma alto meno di mezzo metro, senza pelo e di colore verde; un altro ha l'aspetto di un uccellino che svolazza divertito da una parte all'altra della stanza, ricoperto di squame di colore brunastro. Mentre sei impegnato a osservare queste strane e bizzarre creature, il vecchio richiama la tua attenzione e dice: "Non sono meravigliosi i miei animali? Vorresti acquistarne uno? Preferisci un animale domestico o un animale parlante? Pensa, alcuni di loro hanno anche dei poteri magici! Sembri un avventuriero, quindi ho io quello che fa per te: un bel corvo parlante come questo."
Se vuoi acquistare il corvo parlante, vai al **47**.
Se invece preferisci chiedere qualche creatura con poteri magici, vai al **369**.

113

Ti rechi all'accampamento e i tuoi uomini ti accolgono con entusiasmo. Senza perdere altro tempo, ti metti

alla testa del gruppo e cominciate a marciare.
Se vuoi guadare il Fiume Kok e proseguire verso Sud, vai al **262**.
Se invece vuoi dirigerti verso Est attraverso la Foresta di Fiends, vai all'**84**.

114

Giungi in prossimità di un crepaccio troppo ripido da scendere e troppo ampio da oltrepassare. Non ti resta che proseguire lungo il margine.
Se vuoi andare verso Nord, vai al **241**.
Se preferisci andare verso Sud, vai al **327**.

115

Due ore dopo, si intravede un piccolo boschetto verso Nord. Gli Elfi Arcieri si fermano improvvisamente, volgendo lo sguardo in quella direzione. Evidentemente stanno captando qualcosa con i loro sensi sviluppati.
Uno di loro ti si avvicina e dice: "Stiamo avvertendo delle grida di aiuto provenienti da quel bosco".
Se vuoi andare a controllare di cosa si tratti, vai al **28**.
Se invece vuoi proseguire verso Est, vai al **295**.

116

La freccia ti sfiora di un millimetro, conficcandosi da qualche parte nel buio alle tue spalle.
Tiri un sospiro di sollievo e prosegui, trovandoti però in un vicolo cieco. Non hai altra alternativa che girarti e tornare al bivio precedente per prendere il passaggio sulla sinistra. Vai all' **85**.

117

In un batter d'occhio il tuo avversario è già su di te, ti afferra e ti scaraventa in aria. Cadi rovinosamente al suolo e, prima che tu possa realizzare cosa stia accadendo, avverti un intenso dolore alle braccia, che ti vengono girate e piegate dietro la schiena come in una morsa. Cerchi di liberarti ma invano.

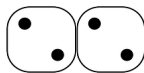
Sei stato sconfitto. Vai al **213**.

118

I Cavalieri Bianchi sguainano le loro spade infuocate e, nonostante siano in netto svantaggio numerico, si lanciano valorosamente contro i Guerrieri del Caos, uccidendone la metà. Sentendosi sopraffatti, i nemici ripiegano e tu dai ordine di attaccare la prima linea, composta dai Troll. Vai al **178**.

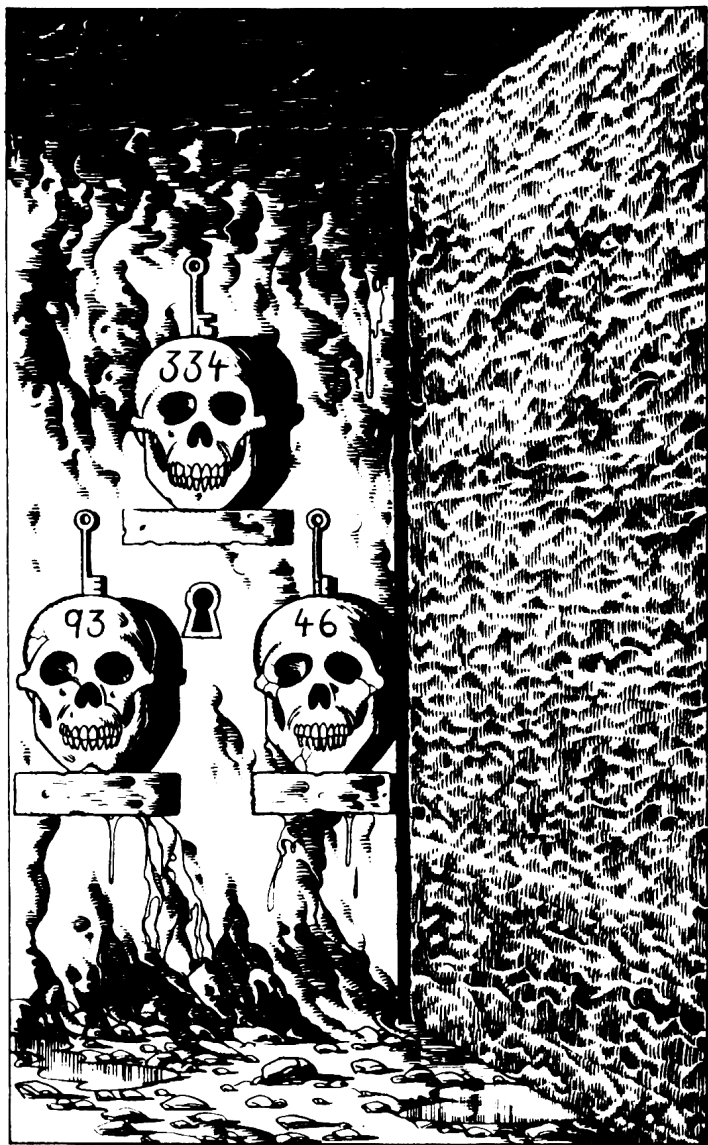
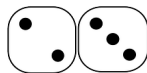
119

Un Guerriero si butta in acqua e nuota in direzione dell'uomo.

"È morto" ti grida dopo averlo raggiunto.

"Ha il coltello di un Orco piantato nello stomaco. C'è una chiave d'oro appesa al collo, vuoi che la prenda?"
Se vuoi che prenda la chiave, vai al **318**.
Se invece preferisci lasciarla dove si trova, vai al **94**.

120

L'uomo che avevi mandato in esplorazione torna dopo circa un'ora dicendo che in direzione Sud gli alberi sono meno fitti e che c'è un villaggio di capanne, ben nascosto dalla vegetazione.
Dai ordine al tuo esercito di cambiare direzione e di marciare verso Sud. In effetti il percorso è molto più agevole e procede senza rischi.
Arrivati in prossimità del villaggio, devi decidere cosa fare.
Se vuoi recarti con dieci uomini al villaggio, vai al **238**.
Se invece vuoi proseguire ancora verso Sud per poi piegare verso Est, vai al **180**.

334
93
46

121

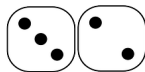
Una grossa lastra di pietra blocca il passaggio. Sulla sua superficie c'è una serratura, con attorno tre teschi, ognuno dei quali sorregge una chiave e ha un numero inciso sulla fronte (figura a lato).
Se vuoi provare a usare una chiave nella serratura, vai al paragrafo corrispondente al numero inciso sul teschio.
Altrimenti, torna al bivio precedente imboccando il passaggio a destra, vai al **17**.

122

Con lo stomaco pieno, la tua reazione è troppo lenta. Il pugnale ti colpisce in pieno.
Tenta la Fortuna.
Se sei Fortunato, vai al **190**.
Se sei Sfortunato, vai al **272**.

123

Raggiungi il corpo senza vita del Wyvern e noti con sorpresa che il Goblin invece è ancora vivo. Nonostante sia malconcio e con qualche costola fratturata pensi che possa ricavare qualche informazione utile da lui.
Gli domandi se sia stato Agglax a ordinargli questo agguato ma lui, di tutta risposta, ti lancia uno sputo. Senza alcuna pietà, gli conficchi il pugnale nel cuore mettendo fine ai suoi giorni.
Frughi tra i suoi averi e trovi un arco e cinque frecce, che non ti sono di alcun aiuto, e un amuleto d'osso con su inciso il numero "10".
Prendi l'amuleto se vuoi, prima di dare ordine di riprendere a marciare verso Claw. Vai al **220**.

124

Accetti di reclutare dieci Predatrici di Max in cambio di 200 pezzi d'oro (fai le opportune modifiche sul *Foglio d'Avventura*).
"Non ti pentirai di loro" dice Max soddisfatta. Le indichi la strada per raggiungere Lexon fuori le mura della città e la saluti amichevolmente prima di uscire e tornare sulla strada principale. Vai al **314**.

125

L'Hopper si agita come un bambino e legge: "Non girare mai a destra se vuoi uscire da questo labirinto".
Accarezzi il tuo piccolo animaletto e prosegui.
Vai al **166**.

126

Corri via più veloce che puoi mentre l'uomo alle tue spalle, con un grido di rabbia, lancia la sua grossa ascia verso di te.
Tenta la Fortuna.
Se sei Fortunato, vai al **371**.
Se sei Sfortunato, vai al **302**.

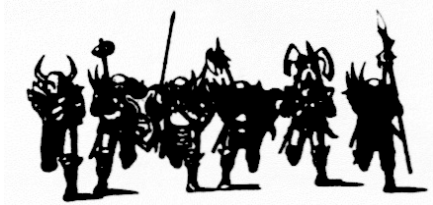
127

Qualcuno ti porta una fiala di Belladonna e la mandi giù il più velocemente possibile. La Belladonna è un veleno (sottrai 2 punti di Resistenza) che però ha il potere di contrastare la Licantropia.
Dopo alcuni minuti la febbre comincia a scendere e torni a riposarti.
Alle prime luci del mattino ti senti molto meglio e raduni le truppe per rimettervi in viaggio verso la nuova pianura. Vai al **323**.

128

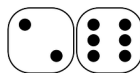
Sarà una lunghissima notte per te, una notte che durerà per l'eternità.
Appena spunta la luna, l'amuleto prende vita a contatto con la tua pelle. Lo scarabeo ti perfora il collo bucandoti la trachea. La tua avventura finisce qui.

129

I minuti passano, ma tu non riesci ancora a muoverti. Poi, con tuo orrore, vedi un altro gruppo di Goblin delle Fogne uscire dal tombino.
Uno di essi si avvicina a te, ti osserva per qualche istante e con un movimento rapido, ti conficca il pugnale nel cuore. La tua avventura finisce qui.

130

La strada termina in un punto dove la foresta diventa talmente fitta che è impossibile proseguire. Decidi di ripiegare nuovamente verso Est lungo un sentiero di aghi di pino. Vai al **114**.

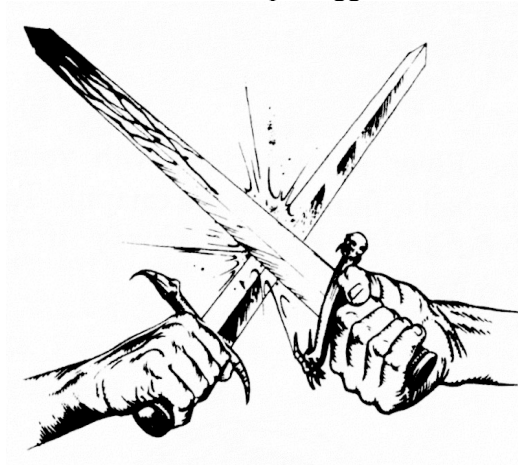
131

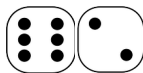
La palla di fuoco si schianta sul ponte della nave uccidendo cinque dei tuoi uomini. Altri riescono a

spegnere le fiamme prima che un incendio divampi sotto coperta. Vai al **21**.

132

"Niente permesso... niente uscita" urla in Calacorm. Non ti resta altra scelta che attaccarlo.

CALACORM Abilità 9 Resistenza 8

Se vinci, imbocchi il nuovo passaggio. Vai al **377**.

133

Frughi tra i corpi dei vagabondi e trovi 10 pezzi d'oro e una fiala contenente un liquido verdastro.
Se vuoi berlo, vai al **264**.
Se invece non vuoi prendere questa fiala, prendi solo il denaro e ti avvii lungo la strada da cui sei venuto alla ricerca di qualcos'altro di interessante a Zengis. Vai al **382**.

134

All'improvviso hai l'impressione che un macigno di fronte a te si stia muovendo. Purtroppo non si tratta di un macigno, ma della schiena di un imponente Uomo Roccia.
Si tratta di un seguace di Agglax, desideroso di mettere fine alla tua missione. Devi affrontare questo nemico ostico con la spada.

UOMO ROCCIA Abilità 10 Resistenza 6

Quando perdi uno scontro, vai al **202**.
Se vinci senza perdere nemmeno uno scontro, vai al **55**.

135

Il Goblin riesce a non cadere di sella in qualche modo, e il Wyvern con un battito d'ala riesce ad allontanarsi e a sparire verso l'orizzonte.
Preoccupato che Agglax possa tenderti altre imboscate, dai ordine all'esercito di riprendere rapidamente a marciare verso Claw. Vai al **220**.

136

La febbre non accenna a scendere e col passare delle ore stai sempre peggio fin quando non entri in coma.

Il tuo fisico non è in grado di resistere all'infezione. La tua avventura finisce qui.

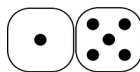
137

I primi due barili sono vuoti. Stai per guardare dentro al terzo, ma noti che è coperto da un pezzo di stoffa. Dal suo interno proviene una voce stridula che dice: "Vai via! Lasciami stare! Non si può neanche più schiacciare un pisolino in pace oggigiorno?" Se vuoi rimuovere la stoffa per vedere chi si nasconde in questo barile, vai al **328**. Se non vuoi farlo, puoi scegliere di ripercorrere il vicoletto a ritroso e tornare sulla strada principale (vai al **177**) oppure se non lo hai già fatto, calarti giù dal tombino nelle fogne (vai al **31**).

138

Una decina di guerrieri sono già dall'altra parte quando tu sei a metà strada. La lastra di pietra su cui poggi i piedi si muove facendoti cadere giù nel crepaccio. Non si trattava di una lastra di pietra ma di un Mostro di Roccia, seguace di Agglax, che ti aveva teso una trappola. La tua avventura finisce qui.

139

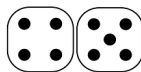
Il *Tucano Volante* non ha compiuto nemmeno la prima virata che la nave nemica è già a poche decine di metri di distanza. In un istante il potente rostro impatta violentemente contro lo scafo. *Tenta la Fortuna*. Se sei

Fortunato, vai al **384**. Se sei Sfortunato, vai al **215**.

140

Cadi all'indietro atterrando rovinosamente al suolo. Stordito dall'impatto, non riesci a schivare l'ultimo dardo avvelenato del Blog, che ti si conficca nella gola. Perdi i sensi e la tua fine sarà di essere bollito in un enorme pentolone.

141

Arrivi nei pressi di una vecchia baracca sgangherata, da cui provengono urla e schiamazzi. Ti avvii verso il portone d'ingresso, ma un uomo lì davanti ti sbarra la strada e dice: "Gara di mangiatori di torte. Cinque pezzi d'oro per entrare e sfidare l'imbattibile Big Belly. Sappi che finora nessuno è mai riuscito a vincere contro di lui!" Se vuoi entrare pagando i 5 pezzi d'oro, vai al **217**. Se invece vuoi proseguire, vai al **95**.

142

La battaglia continua, ma non c'è ancora traccia di Agglax. Non appena sfili la spada dal corpo senza vita del Troll delle Colline, un Orco armato fino ai denti si lancia contro di te.

ORCO DELLE MONTAGNE	Abilità	8
	Resistenza	7

Se vinci, vai al **208**.

143

Sei quasi fuori dal boschetto quando avverti grida di battaglia. Quindici Orchi corrono verso di voi con le armi in pugno. Devi combattere una *Battaglia d'esercito*. Se vinci, vai al **242**.

144

"Non so se ne sei al corrente," continua Thog, "ma le Cave di Starstone sono un posto molto pericoloso, un labirinto di cunicoli e passaggi, uno dei quali conduce all'Oracolo. Avere colloqui con lui è un privilegio per pochi, si dice che i suoi poteri siano immensi. Devi sapere che odia qualsiasi menzogna, falsità, ipocrisia e malvagità nel regno di Allansia e solo chi sopravvive alle sue trappole può essere degno di avere colloquio con lui. Ti condurrò in quel luogo in cambio di 30 Pezzi d'oro."

Paghi a Thog la cifra pattuita e torni alla locanda insieme a lui.

Alle prime luci del mattino raduni il tuo esercito e iniziate a marciare verso Sud-Est. Thog ti racconta delle sue avventure e dopo circa due ore di racconto, sei piuttosto annoiato. Verso mezzogiorno fate una sosta per rifocillarvi e lui con la bocca piena non perde occasione di descrivere nei dettagli i momenti più emozionanti delle sue avventure.

Fortunatamente raggiungete le Cave di Starstone prima del tramonto.

"Due cose devi tenere a mente," dice Thog come avvertimento, "Vai sempre a destra a ogni bivio e, se devi scegliere un numero, non scegliere mai quello che

contiene il 4. Sulla domanda che ti farà l'Oracolo temo di non poterti aiutare... sono sicuro che baderai a te stesso".
Saluti l'uomo e ti dirigi da solo all'imbocco della cava, con la candela in una mano e la spada nell'altra. Vai al **219**.

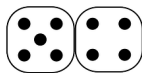
145

Uno dei tuoi uomini si toglie l'armatura e si getta nel fiume. Nuota con grosse bracciate fino a raggiungere la botte ma, con un grido non molto entusiasta, ti comunica che contiene solo mele.
Se vuoi lanciargli una corda per recuperare la merce, vai al **329**.
Se invece vuoi proseguire lasciandola in mare, vai al **107**.

146

Prosegui verso un vicolo e all'improvviso tre uomini incappucciati, armati di mazze chiodate, ti tendono un'imboscata. Devi affrontarli uno alla volta.

	Abilità	Resistenza
Primo RAPINATORE	7	6
Secondo RAPINATORE	7	7
Terzo RAPINATORE	8	6

Se vinci, decidi che è meglio non addentrarsi troppo in questi vicoli col buio e torni verso la locanda "A casa di Helen". Vai al **368**.

147

Rotoli agilmente indietro, schivando la freccia che si conficca a terra. Il Wyvern con un battito d'ali riprende quota e si allontana. I soldati corrono in tuo soccorso chiedendoti se abbia riportato ferite. Rassicuri tutti e dai ordine di riprendere la marcia. Tra te e te, ti chiedi se questo attacco possa essere stato ordito da Agglax in persona. Vai al **220**.

148

I Cavalieri sguainano le spade, ma non si tratta di armi comuni. Sono spade magiche infuocate, contro le quali non sei preparato a difenderti. I cinque si lanciano all'attacco del tuo esercito che sembra inerme sotto il loro impeto. Nessuna arma dei tuoi sembra scalfire le loro corazze. Ad un tratto uno dei cavalieri punta verso di te. Sguaini la spada nel vano tentativo di difenderti. Resisti al primo colpo, che ti manda in frantumi l'arma, ma non al secondo, che ti lascia senza vita qui, di fronte al Ponte Torto.

149

La strada procede dritta fino a raggiungere l'entrata principale di Zengis. Ricordandoti della promessa che hai fatto a Lexon, decidi che è giunto il momento di fare ritorno al tuo esercito. Vai al **113**.

150

L'uomo con l'ascia è pronto ad affrontarti in combattimento.

UOMO CON L'ASCIA Abilità 8 Resistenza 8

Se vinci, vai al **101**.

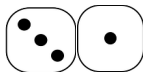
151

"Temo proprio che la fortuna ti abbia voltato le spalle" continua l'Oracolo. "Il destino ha deciso che non posso aiutarti. Addio."
Gli occhi della statua si richiudono e non senti più la voce dell'Oracolo. Devi trovare un modo per uscire da questo posto. Tastando la parete della caverna trovi una lastra di pietra che sembra mobile. La sposti di lato rivelando l'imbocco di un nuovo passaggio. Non hai altra scelta che percorrerlo. Vai al **280**.

152

"Ti ho detto di filare via!" ringhia il malvivente picchiando i pugni sul tavolo. "Devi essere sordo o stupido, ma sicuramente capirai questo" si alza in piedi e sguaina la spada.
Devi affrontarlo in combattimento:

MALVIVENTE UBRIACO Abilità 7
Resistenza 8

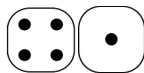
Se vinci, vai al **276**.

153

Le donne combattenti che hai reclutato a Zengis ti salvano la vita. Corrono in tuo aiuto giusto in tempo per disarmare il Goblin e mandarlo al tappeto con agilità. Purtroppo però Max, nel bel mezzo della battaglia, viene colpita a morte da una pugnalata. Con un urlo di vendetta, ti lanci contro i due Goblin che stanno combattendo contro il Guerriero.

	Abilità	Resistenza
Primo GOBLIN	5	5
Secondo GOBLIN	5	6

Li affronti uno alla volta. Se vinci, vai al **379**.

154

Prendi la rincorsa per lanciarti a tutta velocità verso la spada.
Tenta la Fortuna.
Se sei Fortunato, vai al **90**.
Se sei Sfortunato, vai al **387**.

155

Gli alberi diventano così fitti che è impossibile proseguire con tutto l'esercito. Siete costretti a fermarvi per trovare un'alternativa. Decidi di proseguire da solo con un soldato in avanscoperta alla ricerca di un percorso più agibile. Vi inoltrate verso un sentiero che sembra meno fitto ma, man mano che procedete, hai l'impressione che gli alberi si stiano avvicinando. Ad un tratto il tuo soldato, che ti precede di qualche decina di metri, dice urlando: "Attento, ci sono degli Uomini-Albero!". Non appena finisce di parlare, un ramo si muove di scatto e lo colpisce alla gola. Il nemico si era perfettamente mimetizzato con gli altri alberi, ma adesso che si muove puoi distinguere chiaramente come è fatto: ha una grossa bocca al centro del tronco, un paio di occhi profondi proprio sopra di essa e si muove sulle sue radici come se fossero delle zampe. Il soldato viene scaraventato a terra e l'Uomo-Albero gli è addosso. Sguaini la spada e sprezzante del pericolo ti prepari ad affrontare questo mostro.

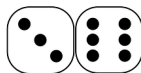
UOMO-ALBERO Abilità 8 Resistenza 8+8

L'Uomo-Albero può colpirti con due grossi rami, ognuno dei quali ha 8 punti di Resistenza. Ogni ramo attacca in maniera separata ad ogni Round. Tu scegli quale dei due attaccare e procedi come un normale scontro. Contro l'altro potrai solo difenderti: lancia i dadi per te e per l'altro ramo, se la tua Forza d'Attacco è maggiore non gli infliggerai alcun danno, se viceversa la sua è maggiore ti colpirà come in un normale scontro. Se vinci, vai al **290**.

156

La donna ti ringrazia diverse volte e poi dice: "Lascia che ti legga il palmo della mano".

Ti prende la mano sinistra e comincia a bisbigliare tra sé: "aha, oho, mhm".

Ad un tratto alza la testa, ti guarda negli occhi e dice: "Tu sei un avventuriero impegnato in una importantissima missione. Per portarla a termine, devi bere la Pozione degli Dei. Se non lo fai, ci sarà la morte ad attenderti..."

Senza aggiungere altro, si congeda e se ne va.

Vai al **38**.

157

Sei completamente ubriaco. La vista ti si appanna e in un attimo cadi a terra svenuto. Quando riprendi i sensi,

ti ritrovi tra un mucchio di rifiuti in un vicolo maleodorante, con la nausea e un forte mal di testa. Se avevi anelli o collane, ti sono stati sottratti via dai malviventi del "The Black Dragon".
Perdi 1 punto di Fortuna. Quantomeno la tua spada è ancora nel fodero.
Maledicendo la decisione di fermarti a Zengis, ti allontani da questo putrido vicolo. Vai al **382**.

158

Tra i mormorii di incertezza delle truppe, dai ordine di entrare nella foresta. Gli alberi sono talmente alti da togliere il fiato. Il silenzio spettrale che vi circonda è interrotto solo occasionalmente dai versi acuti delle scimmie.
Procedete sempre più in profondità, dove gli alberi sono così fitti da ostacolare completamente i raggi del sole. La luce del giorno lascia spazio all'ombra cupa degli arbusti e la marcia diventa sempre più complicata.
Ad un tratto ti sembra di scorgere un villaggio di capanne, ben nascosto dalla vegetazione.
Se vuoi recarti con dieci uomini al villaggio, vai al **238**.
Se invece vuoi proseguire, vai al **180**.

159

Con un rumore assordante, la palla di fuoco termina la sua corsa tra le acque del fiume, a pochi metri dallo scafo del *Tucano Volante*. Vai al **192**.

160

La luce si intensifica e la tua pelle diventa sempre più calda. In pochi attimi ti ritrovi coperto di ustioni per tutto il corpo, e urli di dolore prima di cadere senza sensi a terra. Hai trovato la morte per contatto diretto con le radiazioni. La tua avventura finisce qui.

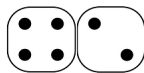
161

Vi stringete la mano e vi sedete uno di fronte all'altro attendendo il verdetto della scommessa. Pochi minuti dopo, una mosca comincia a svolazzare sopra il vostro tavolo.
Lancia un dado.
Se il risultato è compreso tra 1 e 3, vai al **231**.
Se è compreso tra 4 e 6, vai all' **80**.

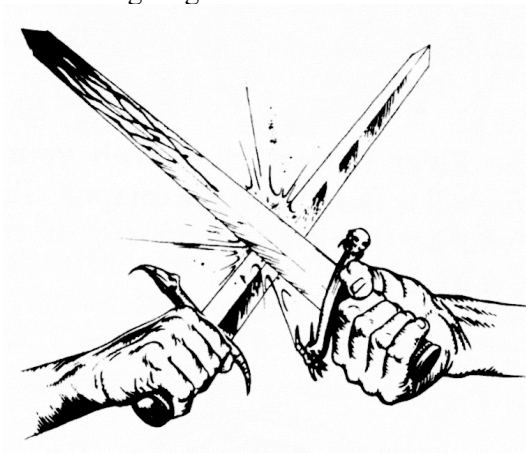
162

Terminato il giro della radura, potete riprendere il sentiero verso Sud. Vai al **315**.

163

Una delle due guardie annuisce con un cenno del capo e dice: "Ho visto il suo esercito accampato qui fuori alle porte di Zengis. L'avventuriero sta dicendo la verità. Ti lasceremo andare questa volta, ma non cacciarti più nei guai".
Tiri un sospiro di sollievo e rassicuri le guardie che il tuo unico obiettivo è quello di reclutare altre truppe. Vai al **78**.

164

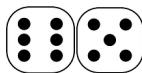
Il ponte cigola e traballa al vostro passaggio, ma fortunatamente raggiungete l'altra sponda sani e salvi. Procedendo verso Est, raggiungete il limite della foresta sul far del tramonto. Decidi di organizzare in questo luogo un accampamento per la notte, al riparo degli alberi.

La notte sembra serena e rischiarata da una splendente luna piena. Dopo aver disposto gli uomini di guardia, ti distendi nel tuo giaciglio. Vai al **278**.

165

La folla ascolta in silenzio il tuo discorso. Purtroppo a tua insaputa, una spia di Agglax si nasconde tra loro. Un pugnale volante viene scagliato a tutta velocità verso di te.

Lancia due dadi.

Se il risultato è minore o uguale del tuo punteggio di Abilità, vai al **293**.

Se invece è maggiore, vai al **122**.

166

Il tunnel si apre in una caverna che prosegue in un altro tunnel nella parete opposta. Purtroppo tra te e il passaggio c'è una creatura mostruosa che ti sbarra la strada. Si tratta di un rettile a due teste, alto quanto una persona. Sta scuoiando un serpente a mani nude per mangiarlo... un Calacorm!
Con la mano sull'elsa della spada, avanzi verso di lui. Le teste del mostro cominciano a parlare contemporaneamente e non riesci a capire cosa stiano dicendo.
Fortunatamente una delle due comincia a masticare la carne del serpente che ha tra le mani, e l'altra può parlare senza interferenze: "Per uscire bisogna avere un permesso marchiato e siglato".
Ti mette un pezzo di pergamena tra le mani e dice: "Dammi il tuo sigillo!"
Se possiedi un sigillo d'oro, vai al paragrafo corrispondente al numero che c'è inciso sopra. Altrimenti vai al **132**.

167

La porta è chiusa a chiave e non puoi far altro che forzarla con la spada.
All'interno c'è una alcova, sul cui fondo trovi una scatola di ferro grezzo su cui sono incise le parole: "Proprietà di Unmou. Non aprire."
Se vuoi aprire la scatola, vai al **229**.
Se invece vuoi rispettare il volere del proprietario, chiudi la porta e riprendi la marcia verso Claw. Vai al **399**.

168

Appena sollevi la statuetta senti un click. Un pugnale viene scagliato a tutta velocità contro di te da un congegno a molla presente all'interno dell'altarino. *Tenta la Fortuna*.
Se sei Fortunato, vai al **365**.
Se sei Sfortunato, vai al **105**.

169

La vendetta non ti appartiene e decidi di liberare questa creatura anche se ha causato ingenti perdite nel tuo esercito. Gli sleghi i polsi e lo guardi mentre fugge via nel sottobosco. A questo punto raduni le truppe e dai ordine di riprendere la marcia. Vai al **130**.

170

Le punte affilate del forcone ti si conficcano nella spalla, strappandoti un urlo di dolore. Perdi 2 punti di Resistenza. Stringendo i denti, riesci a sfilarti quest'arma micidiale dalla carne. Un'agile figura sguscia via da dietro i barili e si tuffa giù dallo scafo, producendo un tonfo sordo. Ti sporgi verso le acque del fiume ma non noti nulla venire a galla. Qualsiasi essere ti abbia attaccato, deve essere un eccellente nuotatore con una grande resistenza subacquea. Osservi le impronte che ha lasciato sul ponte e non hai più alcun dubbio: ti sei imbattuto in un Uomo-Pesce. *Tenta la Fortuna*.
Se sei Fortunato, vai al **43**.
Se sei Sfortunato vai al **375**.

171

Insegui la creatura finché non la vedi arrampicarsi su un albero. Che vuoi fare?
Arrampicarti anche tu sull'albero? Vai al **2**.
Abbattere l'albero (se possiedi un'ascia)? Vai al **257**.
Radunare le truppe e riprendere la marcia? Vai al **130**.

172

Porti la pinta alle labbra e tracanni il contenuto in un solo sorso.
"Birra annacquata!" esclami, sbattendo il boccale vuoto sul bancone. Il taverniere sogghigna, "Offro io entrambe le birre se lo fai di nuovo!"
Se vuoi accettare la sfida, vai al **249**.
Se invece vuoi rifiutare e riportare la mente ai tuoi obiettivi, vai al **40**.

173

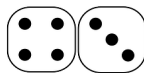
"Non preoccuparti", dice l'allibratrice. "Ritenta la prossima volta e sarai più fortunato".
Sbuffi seccato e pensi che sia arrivato il momento di lasciare la sala da gioco e tornare alla locanda. Vai al **50**.

174

"Corretto," dice il Cavaliere con un sorriso. "Ora raccontaci come mai ti trovi in questa foresta infernale".
Parli ai Cavalieri della tua missione e dell'obiettivo di

distruggere Agglax, e loro rispondono che sarebbero entusiasti di unirsi al tuo esercito (aggiungi 5 Cavalieri al *Foglio d'Avventura*). Chiedi inoltre se possono indicarti una via sicura per uscire dalla foresta. Con i Cavalieri in testa al gruppo, attraversate il ponte e proseguite fino a raggiungere il limite della foresta sul far del tramonto. Decidi di organizzare in questo luogo un accampamento per la notte, al riparo degli alberi. La notte sembra serena e rischiarata da una spendente luna piena. Dopo aver disposto gli uomini di guardia, ti distendi nel tuo giaciglio. Vai al **278**.

175

Nel tardo pomeriggio cominciate a intravedere in lontananza il profilo dei tetti e delle torri di Zengis. Il Capitano Barnock sembra un po' più rilassato adesso che vede la fine di questo viaggio. Prima di scendere a riva, decidi di nominare un tuo secondo, e la scelta ricade su un uomo chiamato Lexon, il più valoroso tra i Guerrieri. Lo istruisci affinché conduca i tuoi uomini in un campo fuori dalle mura della città. Preferisci che l'esercito si riposi in vista del lungo cammino che vi attende domani, e che sia al riparo da possibili insidie. Andrai in città da solo con l'obiettivo di avere notizie

su Agglax, il Demone Ombra, e di reclutare altre truppe. Saluti il capitano Barnock e finalmente abbandonate la nave. Assicuri Lexon che sarai di ritorno prima di mezzogiorno di domani e ti dirigi verso la porta d'ingresso principale della città. Decidi di recarti in una taverna, luogo ideale per avere informazioni e reclutare soldati. Ti incammini lungo una strada stretta costeggiata da vecchi edifici e prosegui diritto finché non noti il luccichio di un anello d'oro che sporge da una grondaia.
Se vuoi prenderlo, vai al **292**.
Se invece vuoi ignorarlo e proseguire verso la taverna, vai al **52**.

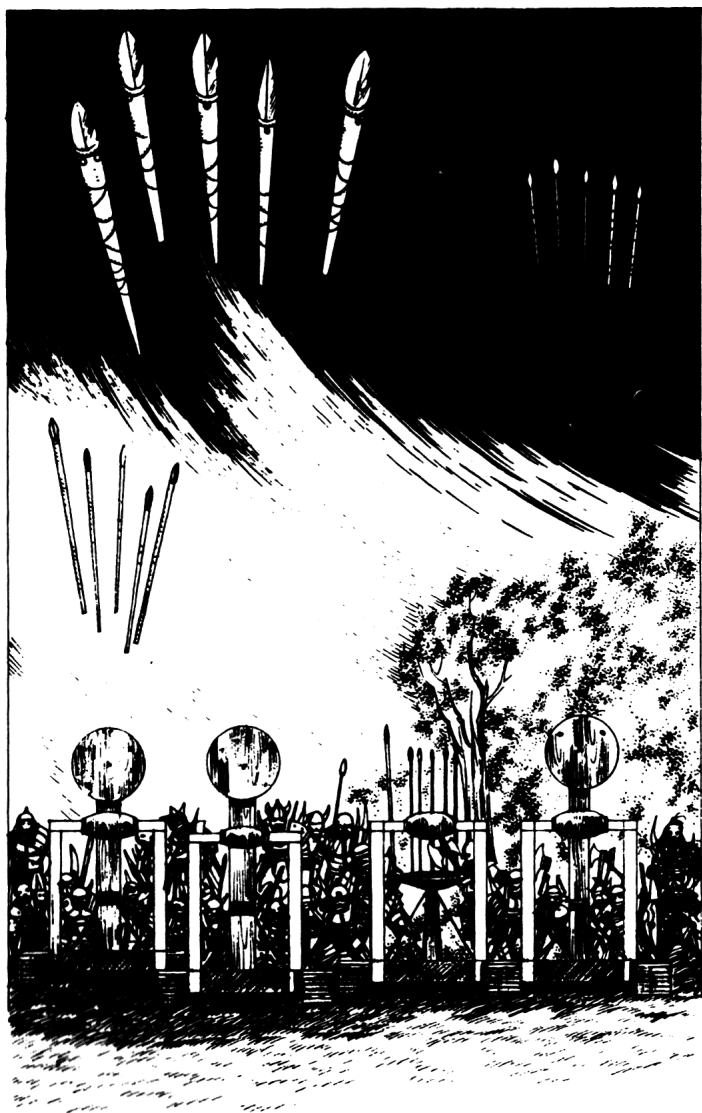
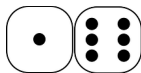
176

Da dietro un cespuglio spunta fuori una Lucertola Gigante, lunga circa 7 metri! Ti attacca subito e devi difenderti in combattimento.

LUCERTOLA GIGANTE Abilità 8 Resistenza 9

Se sei ancora vivo dopo tre round, vai al **196**.

177

Giungi in prossimità di un edificio di pietra, proprio all'angolo della strada, con su scritto a grosse lettere: "Le Predatrici di Max recluta una spada".
Se vuoi entrare, vai al **63**.
Se invece preferisci svoltare l'angolo e proseguire, vai al **314**.

178

Appena ti avvicini allo schieramento dei Troll, noti che nasconde quattro grosse catapulte di legno. Un brivido ti corre lungo la schiena quando vedi dei Goblin caricarle con delle lance chiodate.
Non c'è più tempo per ordinare la ritirata; l'unica cosa che puoi fare è cercare di affrettare il passo.
Purtroppo quando siete ancora piuttosto distanti, senti l'ordine di aprire il fuoco e venite coperti da una pioggia di dardi.
Lancia quattro dadi e il risultato corrisponde al numero di soldati che hai perso a causa di questo attacco. Cerchi di tenere unito l'esercito e di riprendere la marcia prima che possano ricaricare le catapulte. Poche decine di metri separano i due schieramenti, quando le macchine da guerra sparano ancora.
Lancia quattro dadi per la seconda volta e sottrai il totale dal numero delle tue truppe.
A questo punto se ti restano meno di cento soldati in totale, vai al **59**.
Se invece hai cento o più soldati, vai al **13**.

179

Circa mezz'ora dopo aver mangiato le mele, tu e tuoi soldati cominciate a sentirvi male.
Perdi 4 punti di Resistenza e 1 punto di Abilità. Purtroppo alcuni di loro non ce la fanno; prima del tramonto sono morti in 15.
Perdi anche 2 punti di Fortuna. (ricorda di aggiornare il *Foglio d'Avventura*). Maledici il momento in cui hai deciso di recuperate quella dannata botte, e ti

ripromettiti di non concederti altre distrazioni in futuro. Vai al **209**.

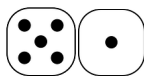
180

Passi vicino a uno stagno sulla cui superficie volteggia freneticamente uno sciame di insetti. Dalle acque putride vedi emergere lo spigolo di una cassa di legno.

Se vuoi immergere le gambe nello stagno per recuperarla, vai al **325**.

Se invece pensi che possa essere rischioso, procedi senza fermarti, vai al **68**.

181

Il sentiero termina in un'altra radura, dopo la quale gli alberi si fanno meno fitti, consentendovi di ripiegare agevolmente verso Est. Vai al **114**.

182

Ti avvicini agli uomini imprigionati e uno di loro grida: "Liberaci! Liberaci prima che tornino gli Orchi! Due giorni fa ci hanno teso un'imboscata, uccidendo dodici di noi e ferendone altrettanti. Stavamo viaggiando verso Est per unirci a un esercito e combattere le forze del Demone Ombra".
Hai la sensazione che l'uomo stia dicendo la verità, per cui dai istruzione agli Elfi di tagliare le funi che li tengono sospesi e di liberarli. Dopo aver dato loro cibo e acqua, spieghi che sei tu il comandante dell'esercito che stavano cercando. Con immensa gioia gli uomini decidono di unirsi a voi. Ora puoi contare su dieci Guerrieri in più. Vai al **143**.

183

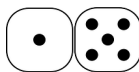
L'uomo, che dice di chiamarsi Obigee, prosegue il racconto parlandoti di regate e di scherzi tra i componenti dell'equipaggio.
"Vuoi vedere un disegno del mio equipaggio?"
Se vuoi vederlo, vai al **230**.
Se invece sei stanco di sentire queste storie di marinai e vuoi chiedere la tua chiave, vai all' **81**.

184

Allarghi la buca e porti alla luce quella che sembra essere una porta di ferro. Al centro c'è una piccola serratura.
Se possiedi una chiave d'oro e vuoi vedere se si apre, vai al paragrafo corrispondente al numero inciso sulla

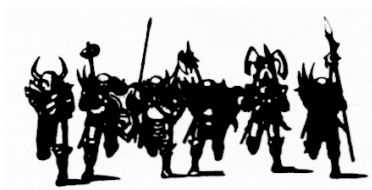
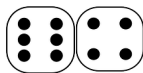
chiave.
Se non hai la chiave o non vuoi aprire la porta, non ti resta che proseguire. Vai al **315**.

185

Un urlo all'improvviso squarcia il silenzio nella calma della radura. Un gruppo di soldati è in evidente stato di agitazione. "Formiche Rosse Giganti" gridano togliendosi le armature e scuotendosi gli animaletti di dosso. Ordini a tutti di allontanarsi il più presto possibile dall'erba alta e quando siete tutti al sicuro lungo la sponda del fiume, conti cinque Guerrieri in meno. Torni indietro e trovi i loro corpi senza vita, stroncati dal veleno delle formiche.
Fai le opportune modifiche sul *Foglio d'Avventura*. Dopo questo duro colpo, riprendete la marcia.
Vai al **274**.

186

Raggiungete il limite della foresta sul far del tramonto. Decidi di organizzare in questo luogo un accampamento per la notte, al riparo degli alberi. La notte sembra serena e rischiarata da una splendente luna piena.
Dopo aver disposto gli uomini di guardia, ti distendi nel tuo giaciglio. Vai al **278**.

187

Solo a un pazzo potrebbe venire in mente di attaccare un Folletto Lepricano!
Prima ancora di avere il tempo di sfoderare l'arma, il folletto ti getta della polvere magica sul viso. Sei paralizzato istantaneamente, riesci a muovere solo gli occhi. Rimani in questa posizione per circa mezzora, mentre il Folletto ti fa una lezione su quanto sia sbagliato attaccare le persone indifese.
Dopo aver concluso la sua lunghissima invettiva, il Folletto comincia a frugare tra i tuoi averi.
Egli si prende tutti i tuoi oggetti d'oro (non il denaro) e dice: "Che questo ti sia di lezione".
E se ne va.
Perdi 2 punti di Fortuna e *Tenta la Fortuna*.
Se sei Fortunato, vai al **72**.
Se sei Sfortunato, vai al **129**.

188

Circa due ore dopo, la tranquillità del viaggio lungo il fiume viene interrotta dalle urla del Capitano Barnock: "Pirati in vista! Pirati in vista!"
Con l'aiuto del cannocchiale vedi una nave in lontananza che punta dritto verso di voi.
Si tratta di un vascello molto robusto e compatto, del tipo di quelli costruiti dagli Uomini del Nord, con un imponente rostro di ferro a prua e due file di remi per lato.
Il *Tucano Volante* non riuscirebbe mai a sfuggire all'assalto di una nave simile.
Il Capitano Barnock è piuttosto agitato, ma tocca a te decidere cosa fare:
Ordini di issare bandiera bianca, il che significa che vi arrendete? Vai al **277**.
Dirigi il *Tucano Volante* verso la sponda Nord? Vai al **353**.
Cerchi di manovrare il *Tucano Volante* in modo da compiere una serie di virate e uscire dalla rotta della nave nemica? Vai al **139**.

189

Non noti nient'altro di interessante.
Torni dal tuo esercito e dai ordine di riprendere la marcia. Vai al **130**.

190

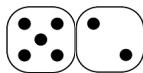
Il pugnale ti colpisce al fianco sinistro, ma fortunatamente la ferita non è molto profonda. Perdi 2

punti di Resistenza.
Mentre la folla si raduna attorno a te per soccorrerti, una figura incappucciata sguscia via indisturbata fuori dalla porta.
Dopo aver medicato la ferita, recluti 10 Guerrieri (sottrai 100 pezzi d'oro) e indichi loro dove incontrare Lexon fuori le mura della città.
Dopo esserti sufficientemente ristabilito, esci dalla sala e riprendi il tuo cammino lungo la strada principale. Vai al **95**.

191

Liberi i due Nani che raccontano di come siano stati colti di sorpresa in un' imboscata mentre erano nelle caverne alla ricerca di gemme preziose. Come ricompensa per aver salvato loro la vita, si offrono di unirsi al tuo esercito.
Frughi tra i resti degli Hobgoblin e trovi una collana d'oro e una bandiera con l'emblema di un drago rosso che regge una spada ricurva dentro un cerchio dorato su sfondo bianco.
Decidi di tenere con te entrambi gli oggetti e dai ordine di proseguire oltre la radura. Vai al **312**.

192

I Guerriglieri del Fiume non sono a conoscenza del numero delle tue truppe, e stanno per attaccare la nave con soli 20 uomini. Appena sono abbastanza vicini, il lancio delle palle di fuoco si arresta, e tu devi decidere cosa fare.

Se vuoi ordinare agli Elfi di scagliare delle frecce contro i Guerriglieri, vai al **380**.
Se invece vuoi attendere che i Guerriglieri salgano a bordo, vai al **258**.

193

Sconfiggi altre due creature e una terza è già pronta ad attaccarti. I tuoi avversari sono troppo numerosi, persino per te e i tuoi valorosi soldati. Non sarai il solo a lasciare la vita sul campo di battaglia in questo giorno, ma ciò che importa è che purtroppo il nemico ha vinto la guerra.

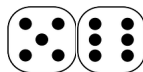
194

Con un agile riflesso l'Uomo delle Colline fa un balzo all'indietro schivando il tuo attacco.
Lancia due dadi.
Se il risultato è minore o uguale al tuo punteggio di Abilità, vai al **373**.
Se è maggiore, vai al **117**.

195

Max si congratula con la tua abilità di spadaccino e accetta la sconfitta con dignità. Adesso puoi reclutare dieci Predatrici di Max in cambio di 100 pezzi d'oro (fai le opportune modifiche sul *Foglio d'Avventura*). "Non ti pentirai di loro" dice Max soddisfatta.
Le indichi la strada per raggiungere Lexon fuori le mura della città e la saluti amichevolmente prima di uscire e tornare sulla strada principale. Vai al **314**.

196

I Nani dell'esercito corrono in tuo aiuto e con le loro asce fanno a pezzi il terribile rettile.
Sempre più preoccupato per i pericoli che si possono incontrare nella foresta, prosegui lungo il sentiero.
Vai al **15**.

197

Raggiungi il bancone dalla parte opposta del locale e ti siedi su uno sgabello in fondo. Il taverniere è un omone sporco e bruto, e se ti dicessero che suo padre era un Orco non ne dubiteresti di certo. "Che vuoi da bere straniero?" grugnisce. "Un bicchiere di succo di mela" rispondi. "Succo di mela?!?" urla il taverniere divertito. "Succo di mela! Ha ha ha, il signorino vuole un succo di mela! E scommetto che prende anche un bel bicchiere di latte per accompagnarlo!" e scoppia in una fragorosa risata.

"Bene giovanotto, sei nel posto sbagliato. Qui serviamo solo birra Devil's Brew. Ne vuoi una pinta?"

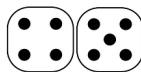
Se accetti di bere una pinta di Devil's Brew, vai al **172**.

Se invece vuoi insistere con il succo di mela, e spiegare al barista cosa sono le buone maniere, vai al **71**.

198

Meno di un minuto dopo, l'Elfo lancia un urlo di terrore, e il ruggito di una creatura si diffonde nell'oscurità. Senti un rumore di battaglia ma dopo alcuni istanti di nuovo il silenzio. Lì sotto c'è qualche creatura orribile che ha ucciso il povero Elfo! Avverti lo sguardo degli altri Elfi posarsi su di te e ti senti in colpa per aver mandato un loro simile in avanscoperta. Perdi 1 punto di Fortuna. Adesso non c'è più niente che tu possa fare, eccetto che vendicare la sua morte.

Se vuoi calarti anche tu nella fossa, vai al **239**.

Se invece preferisci dare ordine di proseguire, vai al **315**.

199

Attraversare questa palude maleodorante e fangosa non è stata forse la migliore delle idee. L'acqua putrida vi arriva alle ginocchia, inzuppandovi gambe e piedi. Quando siete all'incirca a metà strada, qualcosa si muove tra le canne e le erbacce, e un gigantesco mostro compare ai vostri occhi. Si tratta di un Mudgrinder, una imponente creatura di colore nero, senza occhi e con al centro una bocca piena di denti aguzzi. Si muove verso di te, travolgendo cinque Guerrieri (sottrai il totale dal *Foglio d'Avventura*). Devi affrontarlo con la spada.

MUDGRINDER Abilità 11 Resistenza 12

Dopo cinque scontri, vai al **33**.

200

Tenta la Fortuna.
Se sei Fortunato, vai al **164**.
Se sei Sfortunato, vai al **34**.

201

"Ma certo!" Risponde il cacciatore di taglie. Ti vende il suo elmo in cambio di 5 pezzi d'oro. L'oggetto è di pregevole fattura e ti fornirà un'ottima protezione nei colpi alla testa. Aggiungi 1 punto di Abilità. Segui il cacciatore di taglie fuori dalle fogne e gli indichi i corpi senza vita dei due Goblin in fondo al vicolo. Adesso devi scegliere la prossima mossa. Se non l'hai

già fatto, puoi ispezionare i barili (vai al **137**) oppure abbandonare il vicolo e riprendere la strada principale (vai al **177**).

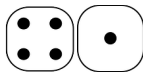
202

L'Uomo Roccia ti afferra in una presa micidiale; senti le costole cedere sotto la sua pressione.
Perdi 1 punto di Abilità e 2 punti di Resistenza.
Cerchi di reagire colpendolo ripetutamente con la spada, ma la tua arma non riesce a penetrare la sua corazza. Chiami in aiuto un Nano affinché possa colpirlo con l'ascia.
Se ci sono ancora Nani tra le tue fila, vai al **336**.
Se invece i Nani sono tutti morti, vai al **244**.

203

Qualche tempo dopo, il capitano Barlock ti raggiunge nella tua postazione e dice: "Tra poco dovremo calare l'ancora per la notte. Tu e i tuoi uomini potreste passare la notte qui sul ponte ma, se preferite qualcosa di più comodo, potete anche sbarcare sulla terraferma e cercare un riparo tra qualche arbusto".
Se scegli di dormire sul ponte, vai al **12**.
Se invece decidi di andare a riva, vai al **337**.

204

Attraversi guardingo questa porta a forma di bocca, attento a carpire ogni eventuale trappola o pericolo, ma non accade niente di strano, quindi prosegui. Vai al **53**.

205

La tua idea è quella di lanciare lo zaino e colpire la spada, in modo da farla cadere a terra senza ferire l'Elfa. Lancia due dadi. Se il numero uscito è minore o uguale al tuo punteggio di Abilità, vai al **5**. Se è maggiore, vai al **306**.

206

"Questo è un vero peccato," continua l'Oracolo, "ma voglio darti un'altra possibilità, o forse no. Lasciamo che sia il fato a decidere. Dove sono i miei dadi?" *Tenta la Fortuna*. Se sei Fortunato, vai al **44**. Se sei Sfortunato, vai al **151**.

207

Con rapidità di riflessi ti butti a terra schivando la palla di fuoco che ti colpisce solo di striscio. Perdi 2 punti di Resistenza. Non hai neanche il tempo di rialzarti che il Goblin carica l'arco e scaglia una freccia verso di te. Lancia un dado. Se esce 1, vai al **304**. Se esce da 2 a 4, vai al **344**. Se esce 5, vai al **147**. Se esce 6, vai al **283**.

208

Dopo aver annientato l'Orco, ti guardi intorno per vedere come se la sta cavando il tuo esercito.
Lancia un dado.
Se esce 1 o 2, vai al **106**.
Se esce 3 o 4, vai al **216**.
Se esce 5 o 6, vai al **356**.

209

Dopo aver superato la prima ansa del fiume, il *Tucano Volante* è sotto attacco. Una palla di fuoco viene lanciata ad alta velocità con una catapulta di legno sulla sponda Sud. Una ventina di Guerriglieri del Fiume si lanciano all'attacco a bordo di canoe a remi. *Tenta la Fortuna*.
Se sei Fortunato, vai al **286**.
Se sei Sfortunato, vai al **131**.

210

Perdi conoscenza ma dopo alcune ore la febbre comincia a scendere e riacquisti vigore. Appena ti senti forte abbastanza per ripartire, dai ordine al tuo esercito di rimettersi in marcia. Vai al **68**.

211

Proseguite lungo il perimetro della palude e in meno di un'ora siete dall'altra parte. Vai al **115**.

212

Lasci la sala da gioco e mentre fai ritorno alla locanda hai la sensazione di essere seguito. Ti volti ma non noti nulla di insolito nella semi oscurità. All'improvviso senti dei passi da dietro che si avvicinano e una figura imponente appare di fronte a te. Si tratta di un Orco, dalla pelle grumosa e dal volto feroce, che vuole impossessarsi della tua vincita. Ti attacca con un'ascia a due mani.

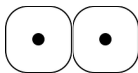
ORCO Abilità 8 Resistenza 10

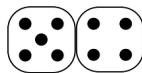
Se vinci il combattimento, frughi tra il corpo dell'Orco ma non trovi niente di interessante. Raggiungi sano e salvo la locanda dove ti attende qualche ora di sonno. Vai al **50**.

213

Da uomo d'onore quale sei, accetti la sconfitta e consegni a Vine i tuoi dieci Guerrieri. Cerchi di dare loro consolazione dicendo che forse con questo destino si sono salvati da una fine peggiore: morire in battaglia per mano di Agglax. Ma sai benissimo che loro avrebbero preferito morire in battaglia piuttosto che accettare un destino simile. Perdi 2 punti di Fortuna. Cercando di lasciarti alle spalle questa brutta avventura, abbandoni Claw e fai ritorno al tuo esercito. Riprendete la marcia in direzione Sud finché non raggiungete un punto adatto per attraversare il fiume in tutta sicurezza, e deviate in direzione Sud-Est verso Zengis. Vai al **49**.

214

Il tunnel è talmente buio che non riesci a vedere dove metti i piedi. Senza rendertene conto, calpesti una lastra di pietra che aziona una trappola. Dalla parte opposta del tunnel c'è una balestra che spara una freccia contro di te. *Tenta la Fortuna*.
Se sei Fortunato, vai al **116**.
Se sei Sfortunato, vai al **383**.

215

Il rostro della nave nemica ha sfondato completamente lo scafo del *Tucano Volante*. I pirati lanciano corde e arpioni e in un attimo raggiungono te e i tuoi uomini sul ponte. Vieni colpito alla testa e perdi i sensi. Quando li riacquisti sei imbavagliato e legato a un remo della nave pirata. Il *Tucano Volante* è affondato e a te non rimane che una misera vita da schiavo sotto coperta di una lurida nave pirata. La tua avventura finisce qui.

216

Conti trenta perdite tra le tue fila (aggiorna il *Foglio d'Avventura*). I Troll cercano di far indietreggiare i superstiti, mentre Orchi e Goblin attaccano ai fianchi. È una battaglia senza precedenti. Alla tua destra c'è un Guerriero che sta combattendo da solo contro due Goblin mentre alla tua sinistra un altro Guerriero è stato appena mandato al tappeto da un Troll delle Colline.

Se vuoi correre in aiuto del Guerriero alla tua sinistra, vai al **269**. Se vuoi correre in aiuto di quello alla tua destra, vai al **62**.

BIG BELLY

217

Entri nella baracca di legno e ti unisci a una folla di persone disposte a semicerchio. Ognuno cerca di avere la visuale migliore per godersi lo spettacolo che sta avvenendo al centro della sala. Sgusci tra la folla fin quando non riesci anche tu a vedere cosa stia accadendo attraverso uno spiraglio: c'è una specie di ring di legno in cui si trovano due uomini seduti a un tavolo, uno di fronte all'altro. Ognuno di essi sta addentando una grossa fetta di torta. L'uomo alla tua sinistra è talmente grosso che un pezzo di tavolo è stato tagliato via per consentirgli di stare seduto. È un uomo di mezz'età, calvo, con indosso un monocolo all'occhio sinistro e una canottiera nera con scritto a caratteri gialli: "Big Belly". Il suo sfidante, un Uomo-Orco molto grosso, sembra minuto al suo cospetto. In piedi sul tavolo tra i due sfidanti si trova un Nano, che funge da arbitro, controllando che le torte vengano mangiate per intero e che nemmeno un piccolo pezzettino sia buttato a terra. All'improvviso Big Belly con la bocca piena accenna un sorriso e alza le mani in segno di ovazione; la folla risponde con forti acclamazioni, pronta a celebrarne l'ennesima vittoria. Il Nano richiama il pubblico all'ordine e annuncia il risultato: "Signori e signore, il vincitore nella sfida di torte al gusto vermi e rape è Big Belly!" Un altro grido di ovazione rimbomba nella sala, poi il Nano continua: "Tra cinque minuti Big Belly sfiderà un nuovo avversario nella sfida di torte al gusto pesce e crema. Le iscrizioni sono aperte!"

Se vuoi gareggiare contro Big Belly, vai al **14**.
Se invece preferisci abbandonare la baracca e proseguire, vai al **95**.

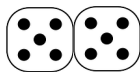
218

Proseguendo lungo la strada trovi un altro negozio. Questa volta la vetrina è piena di oggetti messi uno sopra all'altro alla rinfusa: scatole, barattoli, vestiti, utensili, ceramiche, piccole sculture. Sopra alla porta penzola l'insegna del banco dei pegni.

Se vuoi entrare in questo negozio, vai al **287**.
Se invece vuoi proseguire, vai al **141**.

219

Imbocchi un passaggio freddo e umido. Gocce d'acqua cadono dal soffitto producendo un sordo "plop" e, nel silenzio totale, ti sembra per un attimo di udire un lamento di donna in lontananza. Il passaggio termina ben presto con un bivio.

Se vuoi andare a sinistra, vai al **17**.
Se vuoi andare a destra, vai al **121**.

220

È pomeriggio inoltrato quando vedi del fumo provenire dal lontano e desolato paesaggio delle montagne Icefinger, che si estendono di fronte a te da Est a Ovest. La vista sviluppata degli Elfi ti fornisce ulteriori informazioni: il fumo proviene dai comignoli di alcune capanne di un piccolo villaggio che, presumi, debba essere Claw. Decidi di dirigerti lì per reclutare eventuali Uomini delle Colline con soli dieci uomini. Venti minuti dopo sei alle porte del villaggio, il quale però appare completamente deserto. Solo il fumo dei comignoli ti convince che qualcuno debba pur esserci. Il villaggio è formato da una trentina di capanne di legno disposte a cerchio, con al centro una capanna più grande, che presumi essere il centro nevralgico delle attività della comunità. Chiami ad alta voce gli abitanti, ma non ottieni alcuna risposta. Un brivido ti corre lungo la schiena quando ti sale il sospetto che possa trattarsi di una trappola.
Se vuoi continuare a chiamare ad alta voce gli abitanti, vai al **261**.
Se invece vuoi dare ordine ai tuoi soldati di sguainare le spade, vai al **86**.

221

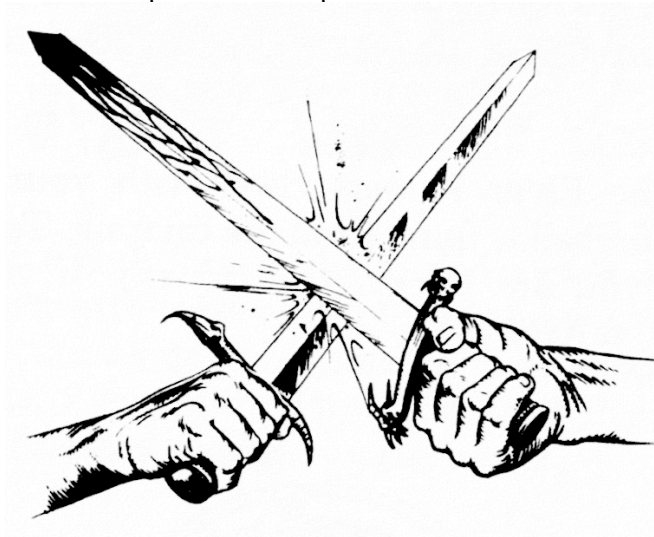
Prosegui lungo il nuovo passaggio e dopo poco giungi in prossimità di una nicchia contenente una cassapanca di legno su cui c'è un cartello che recita: "Fai generosamente la tua offerta".
Se vuoi donare qualcuno dei tuoi oggetti, fai le opportune modifiche sul *Foglio d'Avventura* e prosegui. Vai al **76**.

222

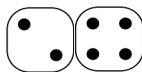
La chiave entra nella serratura consentendo l'apertura della porta di ferro. Dai un'occhiata dentro ma è tutto completamente buio. Lanci un sasso e lo senti sbattere dopo poco contro un pavimento di pietra. Che vuoi fare?

Calarti giù con una corda? Vai al **285**.

Ordinare di scendere a perlustrare a uno dei tuoi uomini? Vai al **25**.

Chiudere la porta e lasciar perdere? Vai al **315**.

223

"Scusa se te l'abbiamo chiesto", risponde Enk con un'espressione indignata. Ti dispiace di aver urtato la loro suscettibilità con quella risposta, del resto questi sono tre girovaghi e potrebbero avere importanti informazioni da darti.

Se a questo punto vuoi fidarti di loro e rivelare la

verità sulla tua missione, vai al **395**.
Se invece non vuoi scusarti per la risposta sgarbata e dire che sei già sulla strada giusta, vai al **311**.

224

La docile creatura che porti sulla spalla si era quasi assopita, ma non appena la chiami appare subito vigile e reattiva. Sperando che possegga i poteri che il venditore sosteneva di avere, richiami alla memoria i numeri da pronunciare per lanciare l'incantesimo dell'invisibilità.
Se ricordi i numeri, vai al paragrafo corrispondente. Altrimenti vai al **303**.

225

Rifletti sull'offerta del Capitano Barnock e decidi di rifiutarla perché pensi che, proseguendo a piedi, potrai avere maggiori probabilità di reclutare altre truppe. Raduni l'esercito e dai ordine di marciare in campo aperto verso Est, seguendo il fiume Kok. A mezzogiorno fate una sosta per rifocillarvi in un prato dall'erba alta.
Tenta la Fortuna.
Se sei Fortunato, vai al **58**.
Se sei Sfortunato, vai al **185**.

226

Non appena afferri una bambola, del gas rosso esce dalla sua bocca formando la parola "Agglax".

Istintivamente la getti a terra frantumandola in mille pezzi. Una nuvola di gas riempie l'aria, rendendola irrespirabile. Dai ordine di fuggire e di evitare di respirare la nube rossastra. Appena siete al sicuro, conti che cinque dei tuoi Guerrieri sono morti asfissiati (sottraili dal *Foglio d'Avventura*). Con il morale sotto i piedi, ordini di proseguire. Vai al **134**.

227

Il terzo colpo del taverniere è micidiale, ti centra in piena nuca e cadi a terra svenuto. Quando riprendi i sensi, ti ritrovi tra un mucchio di rifiuti in un vicolo maleodorante. Se avevi anelli o collane, ti sono stati sottratti via dai malviventi del "The Black Dragon".

Perdi 1 punto di Fortuna.
Quantomeno la tua spada è ancora nel fodero.
Maledicendo la decisione di fermarti a Zengis, ti allontani da questo putrido vicolo. Vai al **382**.

228

Tenta la Fortuna.
Se sei Fortunato, vai al **364**.
Se sei Sfortunato, vai al **260**.

229

Apri il coperchio e scopri che la scatola contiene gli averi di un Goblin chiamato Unmou. C'è il suo diario, scritto nella lingua dei Goblin, che narra le sue avventure e battaglie, così come ti spiega un Nano del tuo esercito che conosce la lingua essendo stato schiavo dei Goblin presso una miniera. Lo stesso Nano trova scritto qualcosa di interessante e te lo legge: "Adesso basta con le sciocchezze, dobbiamo unirci all'Esercito della Morte! Agglax sta aspettando solo noi per scatenare l'inferno... e noi non aspettiamo altro che portare morte e distruzione!"
Ad ogni modo, non c'è alcun riferimento a dove Unmou debba recarsi per unirsi ad Agglax. Tra gli altri averi del Goblin ci sono una borsa di pelle piena di denti, due pentole d'argilla, un paio di sandali di cuoio, due teschi di ratto, una statuetta di legno e un amuleto con uno scarabeo di bronzo. L'unica cosa che potrebbe interessarti è questo amuleto; decidi se indossarlo o no prima di riprendere la marcia verso Nord. Vai al **399**.

230

Obigee apre un cassetto e tira fuori un album da cui ti mostra un disegno raffigurante otto persone, tutte vestite con pesanti impermeabili.

"Questo sono io" dice indicando sé stesso, e quello col cappello buffo è il nostro skipper Preece. Spike è quello con i capelli a spazzola, ed Euan è questo giovane diventato calvo prima del tempo. Werewolf è quello con la barba, suo figlio Kwil è quello coi capelli lunghi, mentre la coppia è formata da Klaak e dalla sua ragazza Welz. Poi un giorno prendemmo a bordo anche Conner: lui è il migliore in tutta l'Allansia. Naviga nelle acque dell'Oceano dell'Ovest, ma la sua fama arriva ovunque. Ora basta con le mie storie. Dimmi di te, che cosa ti ha portato a Zengis?"

Decidi di raccontare a Obigee i dettagli della tua missione. L'uomo sembra entusiasta e dice: "Mi dispiace, temo di essere troppo vecchio per unirmi al tuo esercito, però ho voglia di aiutarti."

Detto ciò, scompare dentro uno stanzino buio alle spalle della ingresso. Dopo qualche istante torna con una spada tra le mani dicendo: "Se neanche questo gioiellino riuscirà a fermare il Demone, sono sicuro che niente potrà farlo!"

Dai un'occhiata alla spada e decidi di prenderla.

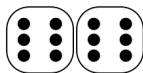
È un'arma di pregevole fattura, leggera e maneggevole. Aggiungi 1 punto di Abilità.

Ringrazi Obigee che ti consegna la chiave della camera e ti dà la buonanotte. Vai al **376**.

231

La mosca svolazza sul vostro tavolo e, dopo un attimo di esitazione, si va a posare sul pezzo di salsiccia scelto dal malvivente.
Hai perso la scommessa. Perdi 1 punto di Fortuna. Consegni i 50 pezzi d'oro all'avversario, che li ripone nella borsa di cuoio senza cambiare minimamente espressione.
Se adesso vuoi chiedergli come si chiama, vai al **3**.
Se invece vuoi andartene e spostarti al tavolo dei tre vagabondi, vai al **18**.

232

Con la spada sguainata procedi lungo il tunnel delle fogne. La luce della candela diventa sempre più forte man mano che ti avvicini fin quando intravedi un profilo, molto più grande di quello di un Goblin: si tratta infatti di un uomo con un'ascia e uno scudo, che parlotta tra sé. Quando si accorge di te si ferma e dice: "Hai per caso visto dei Goblin di Fogna da quella parte?"
Gli rispondi che due di essi hanno appena cercato di derubarti.
"Bene, ora vado a prendermi le loro orecchie, così potrò riscuoterne la taglia. È così che mi guadagno da vivere in questa città. Zengis è invasa da questi mostri, ma nessuno ha molta voglia di dare loro la caccia. Mi hai fatto un favore amico! C'è qualcosa che posso fare per te?"
Vuoi chiedergli se sa qualcosa a proposito delle Cave di Starstone (vai al **99**) oppure vuoi chiedergli di venderti il suo elmo per 5 pezzi d'oro (vai al **201**)?

233

Non appena prendi il sentiero, senti un rumore di un bastone che colpisce qualcosa tra gli arbusti alla tua sinistra.

Se vuoi andare a vedere di cosa si tratti, vai al **176**.

Se invece vuoi proseguire, vai al **15**.

234

Pochi chilometri più avanti, guardando verso la sponda Nord, noti un uomo con folti capelli e barba, vestito con una pelliccia dall'aspetto lacero, che si sta sbracciando per richiamare la vostra attenzione.

Se vuoi fermarti per capire cosa stia cercando di dire, vai al **298**.

Se invece vuoi proseguire, vai al **203**.

235

Mentre stai camminando, una botola si apre sotto i tuoi piedi e cadi in una fossa buia e profonda. Precipiti su una fila di spuntoni di ferro affilati che ti trafiggono uccidendoti all'istante. La tua avventura finisce qui.

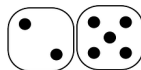
236

La bocca di Agglax si spalanca e un getto di gas viene fuori, avvolgendoti completamente. Si tratta di gas congelante e in pochi secondi vieni trasformato in una statua di ghiaccio, un trofeo per il vittorioso Demone.

237

Prima che possa reagire, blocchi le braccia di Vine dietro la sua schiena in una morsa. Aumenti gradualmente la forza finché non lo senti urlare: "Mi arrendo!"
Lo liberi dalla stretta e gli dai una mano a rimettersi in piedi. Mentre si massaggia le spalle ti dice: "Straniero, sei tu il campione. Adesso hai 15 Uomini delle Colline a tua disposizione."
Dai loro il tempo necessario ad armarsi e prendere i loro averi, per poi dirigervi insieme verso l'esercito che con la loro aggiunta ha acquisito sicuramente maggior valore. Vai al **104**.

238

Scegli dieci uomini e vi dirigete, spade in pugno, verso questo villaggio.
Non appena lo raggiungete, vi rendete subito conto che è deserto.
Ci sono i resti di un evidente saccheggio: quello che rimane sono i corpi di Elfi di Foresta, brutalmente massacrati, senza dubbio da seguaci di Agglax.
Guardandoti attorno non trovi niente di interessante, eccezion fatta per una piccola statuetta di bronzo

posizionata su un altarino di legno proprio dinanzi alla capanna più grande.
Se vuoi prendere questa statuetta, vai al **168**.
Se invece vuoi tornare indietro dal tuo esercito, vai all' **88**.

239

Con la torcia stretta tra i denti, ti cali giù. Una volta nella fossa, vedi una scena raccapricciante. C'è un Nandibear, un enorme creatura dall'aspetto di un orso, che sta divorando i resti del povero Elfo. Sguaini la spada e ti lanci all'attacco.

NANDIBEAR Abilità 9 Resistenza 11

Se vinci, vai al **362**.

240

Con un rapido colpo di coda, lo Scorpione ti conficca il pungiglione avvelenato nel palmo della mano. Il veleno entra in circolo e dopo qualche attimo cominciano a manifestarsi gli effetti.
Ti senti debole e febbricitante, non riesci nemmeno a stare in piedi.
Perdi 4 punti di Resistenza e 1 punto di Abilità.
Trovi un angolo dove distenderti e riposare un po' tra alcune botti.
Qualche tempo dopo ti senti meglio e, maledicendo le disavventure che ti stanno capitando a Zengis, ti dirigi lungo la strada alla ricerca della taverna. Vai al **52**.

241

Proseguendo lungo il bordo del crepaccio trovi un ponte di legno pattugliato da cinque Cavalieri. Non appena ti vedono, due di essi scendono da cavallo impugnando delle asce e minacciano di tagliare le corde che tengono sospeso il ponte. Gli altri tre vengono verso di te e iniziano a parlare a turno, da sinistra verso destra: "Io sono Sir Pierce", "Io Sir Dean", "E io sono Sir Trevor".
Sir Dean prosegue: "Noi siamo i guardiani del Ponte Torto. Se vuoi attraversarlo, devi rispondere correttamente a una domanda."
Se vuoi sentire la domanda, vai al **248**.
Se invece vuoi attaccarli, vai al **148**.

242

Frughi tra i corpi degli Orchi e trovi 10 Pezzi d'oro; i tuoi uomini ne approfittano per fare rifornimento di armi.
Usciti dal boschetto, potete riunirvi al resto dell'esercito e riprendere la marcia. Vai al **295**.

243

Liberi l'Elfa che, tirando un sospiro di sollievo, dice: "Grazie per avermi liberata. Sono un'apprendista di poteri mentali e avevo il compito di creare una barriera che respingesse la spada, ma non ero sicura che funzionasse. Avevo chiesto ai miei insegnanti di fare pratica con qualcosa di un po' meno appuntito, ma loro non me l'hanno concesso."

Poi si toglie un anello dal dito e te lo porge dicendoti: "Prendi questo anello come segno della mia gratitudine. Ti porterà molta fortuna."
Se vuoi prendere l'anello, vai al **270**.
Se preferisci rifiutare l'offerta e tornare dai tuoi uomini, vai al **211**.

244

I Guerrieri corrono in tuo aiuto ma la loro spada non può nulla contro la corazza dell'Uomo Roccia. Il nemico aumenta la forza della sua presa, finché non ti sfonda il torace. La tua avventura finisce qui.

245

Dopo aver preso i dieci pezzi d'oro, il vecchio appoggia il corvo sulla tua spalla e dice: "Ciao, Billy, buona fortuna con il tuo nuovo padrone".
Soddisfatto del tuo acquisto, abbandoni il negozio di animali e non fai neanche in tempo a uscire che il proprietario ha già affisso fuori alla porta il cartello "Chiuso".
Pochi metri più avanti decidi di cominciare a parlare

col tuo nuovo amico. Gli chiedi quale sia un posto interessante dove andare. Il corvo vola via dalla tua spalla, compie un paio di giri sulla tua testa e dice gracchiando: "Foresta di Darkwood! Ci vediamo lì" e quindi si allontana oltre le colline di Zengis.
Ti senti ingannato, torni al negozio e bussi alla porta ma dall'altra parte non ottieni nessuna risposta. Maledicendo la tua ingenuità, riprendi a camminare lungo la strada principale di Zengis. Vai al **218**.

246

Un forcone d'argento passa di un soffio sopra alla tua testa e termina la sua corsa conficcandosi nell'albero della nave. Un'agile figura sguscia via da dietro i barili e si tuffa giù dallo scafo, producendo un tonfo sordo. Ti sporgi verso le acque del fiume ma non noti nulla venire a galla. Qualsiasi essere ti abbia attaccato, deve essere un eccellente nuotatore con una grande resistenza subacquea. Osservi le impronte che ha lasciato sul ponte e non hai più alcun dubbio: ti sei imbattuto in un Uomo-Pesce.
Tenta la Fortuna.
Se sei Fortunato, vai al **43**.
Se sei Sfortunato, vai al **375**.

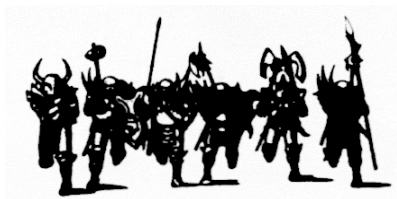
247

Il Blog sembra aver capito cosa cerchi e ti indica di seguirlo. Dai ordine ai Guerrieri che erano con te di tornare in gruppo e di aspettare il tuo ritorno. Il Blog ti conduce di fronte a una statua, semicoperta di muschio

e arbusti, nascosta tra i fitti alberi del bosco. Sembra raffigurare un Re in una posa strana: un braccio è allungato in avanti con il pungo chiuso, e l'altro è teso di lato e punta un dito verso il basso. Mentre esamini la statua, il Blog ne approfitta per fuggire via. Questa strana statua ti incuriosisce molto.
Noti che sul dito c'è una scanalatura come se fosse l'alloggiamento per un anello.
Se possiedi un anello d'oro e vuoi metterlo al dito della statua, vai al paragrafo corrispondente al numero inciso su di esso.
Se non hai l'anello o se non vuoi usarlo in questo modo, vai al **189**.

248

"Noi siamo i Cavalieri Bianchi e combattiamo per le forze del bene," dice Sir Dean con voce autoritaria. "Se riuscirai a provare di essere dalla nostra parte, saremo lieti di aiutarti. Rispondi a questa domanda: Quale tra i tre seguenti maghi è stato allievo del Grande Mago di Yore ed è figlio di un sacerdote di Salamonis?"
Che risponderai?

Yaztromo? Vai al **174**.
Nicodemus? Vai al **291**.
Pen Ty Kora? Vai al **391**.

249

Accetti la sfida senza scomporti troppo. Porti alle labbra un altro boccale di Devil's Brew e lo mandi giù in un sol sorso. Quando hai finito, ti alzi per andare verso i tavoli ma ti rendi conto che l'alcool sta facendo effetto: ci vedi doppio e hai la sensazione che la stanza stia girando.

Lancia due dadi.

Se il totale è minore o uguale alla tua Abilità, vai al **61**.

Se invece è maggiore, vai al **157**.

250

"Sei un attento osservatore!" dice l'Oracolo. "Adesso, la prova finale. Voglio che tu faccia qualcosa di magico. Considerando che puoi sentire la mia voce, ma non puoi vedermi... dovremmo essere ad armi pari. Diventa invisibile!"

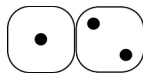
Se possiedi un Hopper, vai al **224**.

Se non lo possiedi, vai al **108**.

251

Frughi tra i corpi dei Goblin ma non trovi niente di interessante.

Se vuoi scendere nelle fognature calandoti giù dal tombino dal quale sono usciti i Goblin, vai al **31**.

Se invece preferisci ispezionare i barili, vai al **137**.

252

Dopo circa un'ora compaiono alcune creature: due Nani, con le mani legate dietro la schiena e il collo assicurato alle estremità di un bastone, vengono condotti al centro della radura da un gruppo di 15 Hobgoblin. Il primo nano viene slegato ed è costretto a inginocchiarsi. Un Hobgoblin sta per staccargli la testa con un'ascia a due lame, quando intervieni per mettere fine a questa barbara esecuzione lanciandoti alla carica con 25 Guerrieri.
Combatti una *Battaglia d'Esercito*.
Se vinci, vai al **191**.

253

Ti scrolli lo Scorpione di dosso prima che abbia il tempo di pungerti. Maledicendo le disavventure che ti stanno capitando a Zengis, ti dirigi lungo la strada alla ricerca della taverna. Vai al **52**.

254

Osservi Agglax mentre fugge via goffamente, incespicando ripetutamente nella sua tunica. Lo chiami a gran voce finché non si gira e ti fissa con i suoi occhi spiritati.

Non ti resta che pronunciare l'incantesimo per attivare il cristallo.

Vai al paragrafo corrispondente al numero dell'incantesimo.

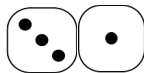
Se non lo conosci o lo hai dimenticato, vai al **79**.

255

"In genere non contratto sul prezzo," risponde Max, "ma con te voglio provare a fare un'eccezione. Ti sfido a duello con queste spade di legno. Se colpisco il tuo petto per prima, il prezzo sarà alzato a 300 pezzi d'oro. Se invece sarai tu a colpire il mio petto per primo, il prezzo sarà abbassato a 100 pezzi d'oro."

Se vuoi accettare la sfida di Max, vai al **41**.

Se preferisci cambiare idea e accettare il prezzo di partenza, vai al **124**.

Se invece vuoi andare via senza reclutare le combattenti di Max, vai al **314**.

256

Prima che tu possa partire all'attacco, il Mudgrinder balza inaspettatamente in avanti travolgendoti con la sua enorme massa. Sprofondi a faccia in giù nel fango e non riesci a rialzarti. La tua avventura finisce qui.

257

Con lo scudo in una mano e l'ascia nell'altra, cominci a colpire l'albero. Rendendosi conto di non avere più possibilità di salvarsi, il Blog cerca di fuggire lanciandosi verso un altro albero, ma il ramo a cui era appeso crolla sotto il suo peso e lui cade rovinosamente al suolo. Ne approfitti per catturarlo. Gli leghi le braccia dietro la schiena e lo assicuri a un albero. Poi cominci a chiedergli se sa qualcosa a riguardo di Agglax e del suo nascondiglio, ma la creatura conosce solo poche parole della lingua umana e non è in grado di rispondere. Che vuoi fare?
Ucciderlo? Vai al **29**.
Indicare a gesti che stai cercando tesori? Vai al **247**.
Liberarlo? Vai al **169**.

258

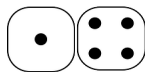
Ordini ai tuoi uomini di restare sul ponte e attendere che i nemici salgano a bordo per catturarli. I Guerriglieri lanciano degli arpioni sullo scafo e cominciano ad arrampicarsi lungo le corde lanciando grida di battaglia. Non appena arrivano sul ponte, vengono circondati da venti Elfi armati di arco e frecce che gli intimano di arrendersi. Dieci di essi vengono

catturati mentre altri dieci riescono a fuggire via.
Dopo averli disarmati, noti che uno di essi possedeva uno scudo di pregevole fattura; decidi di prenderlo (aggiungi 1 punto di Abilità).
Cercando di riportare la situazione a tuo vantaggio, offri ai dieci prigionieri l'opportunità di entrare nel tuo esercito, altrimenti diventeranno schiavi del Capitano Barnock.
Non avendo altra scelta, accettano la tua offerta (Aggiungi 1 punto di Fortuna).
Dopo aver aggiornato il *Foglio d'Avventura*, riprendi il viaggio lungo il fiume. Vai al **309**.

259

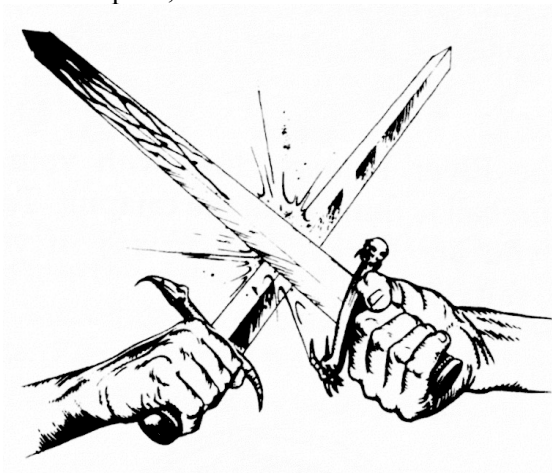
Frughi tra i corpi dei Goblin ma non trovi null'altro che inutili cianfrusaglie. Ricomponi il tuo esercito e riprendete la marcia. Vai al **180**.

260

Un'ora dopo che sei stato colpito dal Licantropo, comincia a salirti la febbre. Con grande orrore realizzi che stai manifestando i primi sintomi di Licantropia, quella terribile malattia che trasforma gli esseri umani in lupi mannari nelle notti di luna piena. In preda al panico, svegli le truppe sperando che qualcuno possegga un po' di Belladonna, l'antidoto naturale a questa malattia.
Tenta la Fortuna.
Se sei Fortunato, vai al **127**.
Se sei Sfortunato, vai al **51**.

261

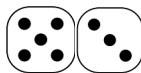
Dici ad alta voce che sei venuto in pace, che il tuo unico obiettivo è di reclutare uomini che vogliano unirsi a un esercito per combattere Agglax. Dopo alcuni istanti, un uomo muscoloso e con i capelli lunghi, vestito con pelli d'animale, salta giù dal tetto di una capanna e dice: "Mi chiamo Vine, e sono il capo degli Uomini delle Colline. Noi siamo disposti a unirci al vostro esercito e non vogliamo oro in cambio. Vogliamo solo essere sicuri che tu sia un vero comandante. Per provarlo, devi combattere con me a mani nude. Se vinci, io e altri quattordici dei miei uomini saremo al tuo servizio. Se perdi, sarai libero di andartene, ma i dieci uomini che sono con te dovranno rimanere qui a lavorare per noi per un mese."

Se vuoi accettare la sfida e combattere contro Vine, vai al **307**.

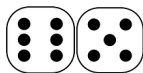
Se invece vuoi dare ordine ai tuoi Guerrieri di sguainare le spade, vai al **86**.

262

Seguite il corso del fiume finché non arrivate in prossimità di un ponte di legno, che sembra sufficientemente robusto per consentirvi di passare sull'altra sponda. L'attraversamento del fiume, infatti, procede senza problemi e, giunti dall'altra parte, potete proseguire agevolmente verso Est attraversando la Pianura di Pagan. Nel tardo pomeriggio avete già percorso diversi chilometri e dai ordine al tuo esercito di fermarsi in prossimità di un pozzo per fare una sosta e rifocillarsi. La maggior parte dei tuoi soldati si ferma a bere non sapendo che, purtroppo, l'acqua di quel pozzo era stata avvelenata da una spia di Agglax. In meno di un'ora metà di essi presenta i sintomi di malattia e non ce la fa a proseguire.
Se vuoi aspettare finché tutti i soldati non si siano ripresi, vai al **75**.
Se invece vuoi proseguire verso Sud con i soli quindici Guerrieri che stanno ancora bene, vai al **296**.

263

"La fortuna a quanto pare non è dalla tua parte," continua l'Oracolo, "la prossima domanda sarà un po' complicata. Devi sapere che io sono molto affascinato dal mare e dalle barche a vela e in passato ho conosciuto un uomo di nome Obigee. Vive a Zengis e lavora presso una locanda. Per caso sei stato da quelle parti? Lui è un vero amante del mare e ha navigato per anni su una barca chiamata Harem. La domanda è questa: Da quante persone era composto l'equipaggio della Harem?"

Se conosci la risposta, vai al paragrafo corrispondente. Altrimenti vai al **108**.

264

Mandi giù quel liquido verdastro e aspetti qualche istante. Per prima cosa, avverti un formicolio per tutto il corpo, poi le braccia diventano pesanti. Ti senti debole al punto che la spada ti cade dalle mani.
Hai bevuto la Pozione della Debolezza. Perdi 2 punti di Abilità, 3 punti di Resistenza e 1 punto di Fortuna.
Maledicendo la tua scelta di prendere quella fiala, afferri il denaro e ti avvii lungo la strada da cui sei venuto alla ricerca di qualcos'altro di più interessante a Zengis. Vai al **382**.

265

Vi inoltrate nel sottobosco finché notate un movimento sospetto tra i cespugli di fronte. Ordini ai Guerrieri di dividersi in modo da ridurre le probabilità di essere colpiti e di accerchiare il luogo da cui sembrano venire i colpi. Ad un tratto una piccola e agile creatura dal pelo marrone balza fuori dal cespuglio e punta una cerbottana contro di te. Riconosci che si tratta di un Blog dalla testa a forma di cane e dai cimeli umani che porta alla cintura.

I Blog sono conosciuti per la loro macabra usanza di cucinare carne umana in ampi calderoni. Qualche attimo dopo, scaglia un dardo avvelenato contro di te.

Se hai uno scudo, vai al **73**.

Se non ce l'hai, vai al **330**.

266

La sera sta calando quando intravedi in lontananza il profilo di Karn. La città è un posto molto conosciuto per i viaggiatori essendo l'unico centro abitato nel raggio di molte miglia. È composta da una quindicina di edifici, molti dei quali taverne, sale da gioco e negozi.

Conduci i tuoi uomini in una locanda e ti assicuri che mangino bene e che vadano a letto presto per recuperare dalle fatiche dei giorni passati. Tu decidi invece di fare un giro per la cittadina.

Se decidi di entrare nella taverna "Blue Pig" e chiedere di una guida, vai al **357**.

Se invece preferisci dirigerti verso una sala da gioco, vai al **100**.

267

La tua reazione non è abbastanza rapida e vieni colpito da un forcone d'argento.
Lancia un dado.
Se il risultato è tra 1 e 3, vai al **397**.
Se è tra 4 e 6, vai al **170**.

268

Ben presto raggiungi un altro bivio.
Se vuoi andare a sinistra, vai al **338**.
Se vuoi proseguire verso destra, vai al **102**.

269

Non appena corri in aiuto del tuo Guerriero, un altro Troll delle Colline scaglia un masso contro di te.
Se Laas, il capo degli Uomini del Nord, fa parte del

tuo esercito, vai al **288**.
Altrimenti, vai al **23**.

270

Prendi l'anello e lo indossi al mignolo. L'Elfa si mette a ridere, ma è una risata sinistra. La osservi mentre si toglie la maschera, rivelando il suo vero volto: si tratta di una Strega Prestigiatrice, dal volto scheletrico e occhi verdi iniettati di sangue. Sei completamente paralizzato e l'unica cosa che riesci a fare è guardarla mentre ti trafigge il collo con ferocia. La tua avventura finisce qui.

271

Appena arrivato in cella, le guardie raccontano la tua storia al carceriere, che ti osserva attentamente e dice: "Lasciatelo andare, ho sentito parlare di Agglax, il Demone Ombra, e poco fa ho visto il suo esercito accampato qui fuori alle porte di Zengis".
Con tua grande gioia, le guardie ti liberano e puoi finalmente dirigerti verso una taverna che avevi notato lungo la strada mentre ti portavano in cella. Vai al **78**.

272

Il pugnale ti si conficca nel collo a tutta velocità. Cadi giù dal tavolo e stramazzi al suolo. Non riesci più a respirare e in pochi istanti perdi conoscenza. Mentre la folla si accalca su di te per capire cosa sia successo, una figura incappucciata si dilegua dalla porta sul retro. Agglax gli sarà grato per questo delitto.

273

Attraversi guardingo questa porta a forma di bocca, attento a carpire ogni eventuale trappola o pericolo, ma non accade niente di strano, quindi prosegui. Giungi a un bivio.

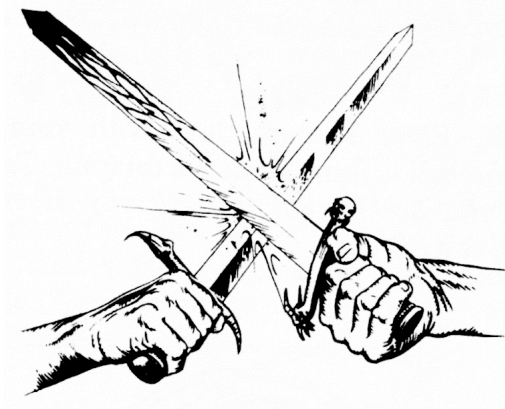
Se vuoi andare a sinistra, vai al **372**.

Se vuoi andare a destra, vai al **393**.

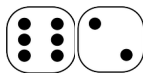
274

Meno di un'ora dopo, la terra sotto i piedi diventa fangosa, segno che siete in prossimità di una palude.

Se decidi di proseguire dritto, vai al **199**.

Se invece vuoi aggirare la palude seguendo un percorso più lungo, vai al **342**.

275

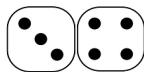
Dopo aver rimosso gli ultimi frammenti appiccicosi di ragnatela dai vestiti, dai un'occhiata all'interno della caverna.

Nascosta da una pila di detriti, trovi una scatola

d'argento con una stella cadente incisa sul coperchio, che quando la scuoti sferraglia.
Se vuoi aprirla, vai al **398**.
Se vuoi lasciarla lì e riprendere la marcia, vai al **181**.

276

Appena il corpo del malvivente crolla a terra senza vita, ti rendi conto che la folla di presenti non ha apprezzato questo duello.
Prima che la situazione degeneri, alzi i tacchi e fili via dalla taverna, correndo a più non posso per le strade della città. Vai al **382**.

277

I pirati non prendono in minima considerazione la vostra bandiera bianca e si scagliano a tutta velocità contro Il *Tucano Volante*. In un istante il potente rostro impatta violentemente contro lo scafo.
Tenta la Fortuna.
Se sei Fortunato, vai al **384**.
Se sei Sfortunato, vai al **215**.

278

Poco dopo la mezzanotte, vieni svegliato da un continuo ululare. Ti alzi e vai a controllare se le guardie abbiano avvistato dei lupi. Illuminato dal chiarore della luna, vedi qualcosa muoversi tra i cespugli. All'improvviso un Licantropo balza fuori per aggredire una guardia alle spalle. Sguaini la spada e corri in suo aiuto.
Se indossi una collana con un dente di Yeti, vai al **70**.
Se non ce l'hai, vai al **374**.

279

Al tuo risveglio ti accoglie una bellissima giornata di sole. Il cielo azzurro sembra quasi rasserenare gli animi dopo le avventure che avete passato. Riprendete la marcia e dopo circa un'ora cominciate a intravedere in lontananza il profilo dei tetti e delle torri di Zengis. Decidi di nominare un tuo secondo, optando per il più valoroso tra i Guerrieri: la scelta ricade su un uomo chiamato Lexon. Lo istruisci per condurre i tuoi uomini in un campo fuori dalle mura della città. Preferisci che l'esercito si riposi in vista del lungo cammino che vi attende domani, e che sia al riparo da possibili insidie. Andrai in città da solo con l'obiettivo di ottenere informazioni su Agglax, il Demone Ombra, e di reclutare altre truppe. Prometti che sarai di ritorno prima di mezzogiorno e ti dirigi verso la porta d'ingresso principale della città. Per prima cosa, vai in cerca di una taverna, luogo ideale sia per captare notizie che per incontrare soldati. Ti incammini lungo una stradina costeggiata da vecchi edifici e prosegui finché non noti il luccichio di un anello d'oro che

sporge da una grondaia. Se vuoi prendere l'anello, vai al **292**. Se invece vuoi ignorarlo e proseguire, vai al **52**.

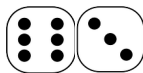
280

La lastra di pietra si chiude alle tue spalle. Procedi lungo questo nuovo passaggio e trovi un frammento di pergamena a terra.
Se vuoi raccoglierlo e leggerlo, vai al **343**.
Se invece vuoi lasciarlo dov'è e proseguire, vai al **166**.

281

Tagli il laccio di cuoio che legava il borsello alla cintura, ma non hai il tempo di aprirlo perché le due guardie ti hanno già raggiunto e stanno puntando le lance contro di te. Cerchi di spiegare gli obiettivi della tua missione e come l'uomo abbia cercato di imbrogliarti, ma loro non sembrano molto convinti della veridicità del tuo racconto. *Tenta la Fortuna*.
Se sei Fortunato, vai al **163**.
Se sei Sfortunato vai al **324**.

282

Senti un urlo terrificante provenire dalle retrovie e scopri che cinque Guerrieri sono caduti in una trappola, sicuramente preparata per voi dai seguaci di Agglax. Imprecando contro il tuo nemico, prosegui fino a raggiungere il limite della foresta sul far del tramonto. Decidi di organizzare in questo luogo un accampamento per la notte, al riparo degli alberi. La notte sembra serena e rischiarata da una splendente

luna piena. Dopo aver disposto gli uomini di guardia, ti distendi nel tuo giaciglio. Vai al **278**.

283

Rotoli agilmente all'indietro, schivando la freccia che si conficca nel suolo, a poca distanza da te. Intanto sei arcieri del tuo esercito rispondono rapidamente all'attacco scagliando frecce contro il Wyvern.
Lancia un dado.
Se esce 1 o 2, vai al **109**.
Se esce da 3 a 5, vai al **9**.
Se esce 6, vai al **326**.

284

Se non lo hai già fatto, puoi scegliere di scendere nelle fogne (vai al **31**) oppure ritornare sulla strada principale (vai al **177**).

285

Con una torcia stretta tra i denti, fissi una corda a un masso in superficie e ti cali giù. Giungi in un' ampia camera completamente vuota che emana un odore nauseabondo di escrementi di animali. Di fronte a te si apre un passaggio. Se vuoi percorrerlo, vai al **345**.
Se invece preferisci risalire in superficie e rimetterti in cammino, vai al **315**.

286

La palla di fuoco passa proprio sopra alle vostre teste,

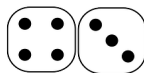
sfiorando l'albero maestro, e termina la sua corsa nelle acque del fiume. Vai al **21**.

287

Entri nel negozio e vieni accolto da una vecchietta loquace e amichevole di nome Bonny. "Dai un'occhiata in giro, tutto ciò che vedi è in vendita e ha un prezzo!" dice con voce squillante.
Le pareti del negozio sono completamente coperte di scaffali, dal soffitto al pavimento, pieni zeppi di oggetti di vario tipo riscossi nel corso degli anni. Tra tutte queste cianfrusaglie trovi alcuni oggetti che potrebbero esserti utili:
Un gufo d'ottone (10 pezzi d'oro)
Una lanterna di bronzo (5 pezzi d'oro)
Un elmo (10 pezzi d'oro)
Una scatola d'avorio (5 pezzi d'oro)
Un vaso verde (20 pezzi d'oro)

Puoi acquistare tutti gli oggetti che vuoi, se hai il denaro a disposizione. Poi saluti l'anziana signora e prosegui lungo la strada principale. Vai al **141**.

288

Fortunatamente il capo degli Uomini del Nord si trova affianco a te e, vedendo la scena, con un balzo ti spinge via, evitandoti l'impatto col macigno e, di fatto, salvandoti la vita. Ti rialzi con agilità e ti prepari ad attaccare il Troll prima che dia il colpo di grazia al Guerriero che giace ancora al suolo.

TROLL DELLE COLLINE Abilità 9 Resistenza 8

Se vinci, vai al **379**.

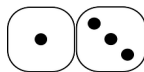
289

Raggiungi i corpi senza vita del Wyvern e del Goblin. Frughi tra i loro averi e trovi un arco e cinque frecce, che non ti sono di alcun aiuto. Preoccupato che Agglax possa tenderti altre imboscate, dai ordine all'esercito di riprendere rapidamente a marciare verso Claw.
Vai al **220**.

290

L'Uomo-Albero è un avversario molto ostico da eliminare, ma con i suoi due rami messi ko, non può far altro che fuggire ritirandosi nelle profondità della foresta. Fortunatamente l'uomo che avevi mandato in avanscoperta non è ferito gravemente, lo aiuti a rimettersi in piedi e insieme tornate verso il gruppo. Dai ordine di marciare verso Sud e, dopo un'ora di cammino, potete svoltare nuovamente verso Est senza troppe difficoltà. Vai al **180**.

291

"Risposta sbagliata!" Dice in modo seccato il Cavaliere. "Torna da dove sei venuto". Se vuoi dare ordine ai tuoi uomini di proseguire lungo il bordo del crepaccio verso Sud, vai al **327**. Se invece vuoi attaccare i Cavalieri, vai al **148**.

292

Esamini l'anello e noti che all'interno è inciso il numero 45. All'improvviso senti qualcuno che ti tocca la spalla. Ti volti e dietro di te c'è un uomo grande e muscoloso, con una vistosa cicatrice sul volto, che ti guarda minaccioso. Indossa un vestito di cuoio nero e brandisce tra le mani una grossa ascia a due lame. Ti punta il dito contro e dice: "Quell'anello è mio, straniero. Restituiscimelo o morirai!" È evidente che le sue dita sono troppo grandi per indossare quell'anello e che quindi l'uomo sta mentendo. Che vuoi fare?
Consegnargli l'anello: vai al **333**.
Tentare la fuga: vai al **126**.
Sfidarlo in combattimento: vai al **150**.

293

Con un movimento rapidissimo riesci a schivare il pugnale. Lanci uno sguardo in fondo alla sala e vedi una figura incappucciata che sguiscia via indisturbata fuori dalla porta. Questo è solo il primo dei seguaci di Agglax che cercheranno di mettere fine alla tua missione. Dopo aver medicato la ferita, recluti 10 Guerrieri (sottrai 100 pezzi d'oro) e indichi loro dove incontrare Lexon fuori le mura della città. Dopo esserti sufficientemente ristabilito, esci dalla sala e riprendi il tuo cammino lungo la strada principale. Vai al **95**.

294

Non ti viene in mente nessun modo per decifrare il biglietto. Decidi comunque di piegarlo e metterlo in borsa prima di proseguire. Vai al **166**.

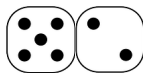
295

Il resto della giornata trascorre senza incidenti; non appena inizia a scendere la sera, andate alla ricerca di un posto per accamparvi durante la notte. Vi sistemate in un posticino tranquillo a pochi passi dal fiume. Uno dei tuoi uomini si occupa di accendere un fuoco e di arrostire qualche maiale selvatico che avete catturato durante la traversata. Mangiate tutti a sazietà, recuperando le forze dopo una giornata piuttosto faticosa. Metti poi sei uomini di guardia e vai a dormire nel tuo giaciglio. Poco dopo la mezzanotte, vieni svegliato dal verso di un gufo. La luna illumina con un tenue chiarore l'accampamento e, visto che ormai sei sveglio, pensi di andare a controllare che tutto sia in ordine. Ti dirigi verso il soldato che hai messo a guardia del fiume e, quando l'hai quasi raggiunto, noti delle ombre che escono dalle acque: sono due Uomini Pesce, armati di tridente, e stanno per attaccare il soldato alle spalle! Richiami l'attenzione della guardia e corri al suo fianco per affrontare questi nemici. Ne affrontate uno ciascuno.

UOMO PESCE Abilità 7 Resistenza 7

Se vinci, vai al **16**.

296

Due ore dopo, vedi in lontananza una figura che cammina lentamente verso di voi. Quando siete abbastanza vicini, riconosci che si tratta di un'anziana signora, che cammina con un bastone. Ti porge la mano e dice con una voce rauca: "Dammi un pezzo

d'oro".
Se vuoi darle un pezzo d'oro, vai al **156**. Se invece vuoi proseguire, vai al **38**.

297

"Sono spiacente ma non hai superato le prove. Non posso rispondere alle tue domande. Addio." Gli occhi della statua si richiudono e non senti più la voce dell'Oracolo. Devi trovare un modo per uscire da questo posto. Tastando la parete della caverna trovi una lastra di pietra che sembra mobile. La sposti di lato rivelando l'imbocco di un nuovo passaggio. Non hai altra scelta che percorrerlo. Vai al **280**.

298

Vi dirigete verso la sponda nord e appena vi avvicinate, altri nove uomini vengono fuori dai cespugli, ma senza sguainare le armi. L'uomo che aveva richiamato la vostra attenzione si rivolge a te dicendo: "Benvenuto straniero, io e miei uomini abbiamo sentito parlare della tua nobile missione e vorremmo unirci al tuo esercito. In cambio di 10 pezzi d'oro ciascuno, noi combatteremo dalla tua parte fino alla morte!" Se vuoi arruolare gli Uomini del Nord, vai al **30**. Se vuoi rifiutare la loro offerta, vai al **203**.

299

Due ore dopo siete di nuovo al pozzo, e ne approfitti per far riposare un po' le truppe prima di riprendere la

marcia. Procedendo verso Est, attraversate uno degli affluenti del fiume Kok e arrivate in prossimità della Foresta di Fiends. Buia, con alberi fitti e tetri, si estende minacciosa di fronte a voi. Se Thog è con voi, vai al **36**. Se non c'è, vai al **158**.

300

Una volta fuori dalla fogna, devi scegliere la prossima mossa.
Se non l'hai già fatto, puoi ispezionare i barili (vai al **137**) oppure abbandonare il vicolo e riprendere la strada principale (vai al **177**).

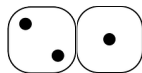
301

La bocca di Agglax si spalanca e sprigiona un getto di gas che ti avvolge completamente. Si tratta di gas congelante e in pochi secondi vieni trasformato in una statua di ghiaccio, un trofeo per il vittorioso Demone.

302

L'ascia ti colpisce violentemente alla schiena, facendoti cadere a terra e provocandoti una profonda ferita. Perdi 2 punti di Resistenza. Ti rialzi dolorante e vedi dinanzi a te il profilo dell'uomo con l'ascia in pugno pronto a colpirti di nuovo. Non ti resta altra possibilità che affrontarlo in combattimento.

UOMO CON L'ASCIA   Abilità 8   Resistenza 8

Se vinci, vai al **101**.

303

Non ricordando i numeri dell'incantesimo, resti immobile davanti alla statua, ancora visibile.
"Hai un solo tentativo" dice l'Oracolo.
Vai al **108**.

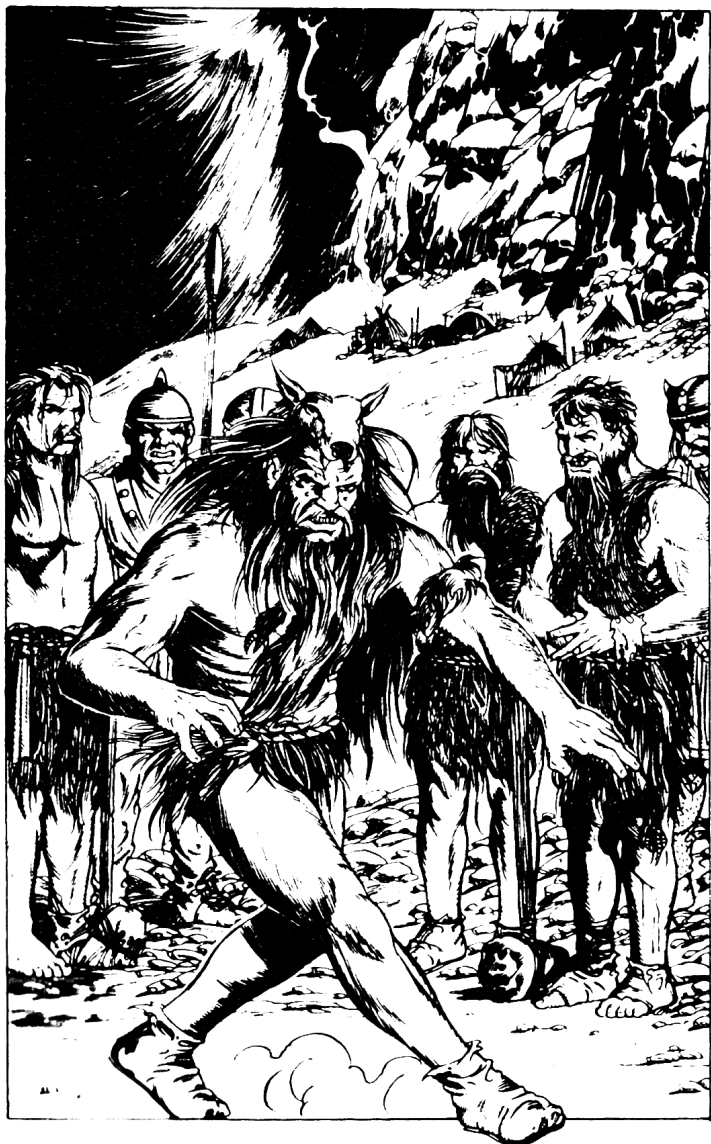
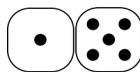
304

La freccia del Goblin ti trafigge il cuore. La tua avventura finisce qui.

305

Sei stato fortunato a non essere stato colpito neanche una volta dal Licantropo, altrimenti avresti contratto la licantropia, quella terribile malattia che trasforma gli uomini in lupi mannari nelle notti di luna piena. Il resto della notte trascorre senza incidenti e alle prime luci del mattino siete pronti a rimettervi in viaggio verso la nuova pianura. Vai al **323**.

306

Lo zaino manca la spada di un soffio e cade a terra dalla parte opposta della stanza. L'impatto con le assi di legno attiva il meccanismo: la spada precipita velocemente verso il petto dell'Elfa ma, con tua somma sorpresa, non la trafigge, bensì rimbalza e cade a terra.
"Liberami," ti supplica, "e ti spiegherò tutto!"
Se vuoi liberarla, vai al **243**.
Se invece questa vicenda ti sta insospettendo troppo e preferisci andartene, vai al **320**.

307

Non appena posi a terra la spada, gli uomini di Vine compaiono dal nulla, e si dispongono a cerchio attorno a voi. I tuoi fanno lo stesso e iniziano a incitarti. Vine si muove lentamente, fissandoti intensamente negli occhi, e si dispone al bordo di questo campo di battaglia delimitato dai suoi uomini. Tu lo segui con gli occhi, cercando di non perdere la calma, in attesa di eventuali sviluppi.
Se vuoi fare tu la prima mossa lanciandoti alle sue gambe, vai al **194**.
Se invece vuoi aspettare che sia lui a fare la prima mossa, vai al **67**.

308

Senza accorgertene calpesti un serpente velenoso che di tutta risposta ti morde alla caviglia. Perdi 4 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, vai al **162**.

309

Il viaggio prosegue per circa un'ora senza incidenti, fin quando notate qualcosa tra le acque del fiume. Si tratta di un uomo aggrappato a un tronco galleggiante, a faccia in giù e privo di sensi.
Se vuoi cercare di recuperarlo, vai al **119**.
Se invece vuoi procedere senza fermarti, vai al **234**.

310

Venti minuti più tardi raggiungete la fine del crepaccio, e potete proseguire di nuovo verso Est.

Tenta la Fortuna.
Se sei Fortunato, vai al **186**.
Se sei Sfortunato, vai al **282**.

311

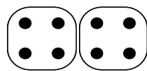
Onde evitare di farti trascinare in futili discussioni, ti alzi e dici ai vagabondi che sai benissimo dove vive tuo cugino e che devi andare. Senza aspettare la loro risposta, lasci la taverna per esplorare qualche altro luogo a Zengis. Vai al **382**.

312

Superata la radura, c'è un sentiero battuto nel sottobosco che va da Nord a Sud. Che vuoi fare?

Proseguire verso Est? Vai al **349**.
Prendere il sentiero in direzione Nord? Vai al **233**.
Prendere il sentiero in direzione Sud? Vai al **6**.

313

Le perdite nel tuo esercito sono consistenti ma potevano essere ben più numerose se avessi agito diversamente. Cinque Guerrieri e cinque Elfi sono morti a bordo del *Tucano Volante*, cinque Nani e dieci Cavalieri sono morti tra le acque del fiume, spinti in profondità dal peso delle loro armature.
Perdi 1 punto di Fortuna.
I superstiti sembrano rincuorati dopo aver rimesso piede sulla terraferma e sono ancora molto motivati a

riprendere la missione. Non c'è un instante da perdere e vi incamminate verso Zengis, sperando di raggiungere la città il giorno seguente. Vai al **366**.

314

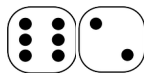
Prosegui svoltando a sinistra e, considerando che sta per calare la sera, pensi che sia arrivato il momento di cercare una locanda per la notte. La prima che incontri sulla strada si chiama "A casa di Helen".
L'insegna recita: "solo un pezzo d'oro a notte".
Se vuoi trascorrere la notte in questa locanda, vai al **368**.
Se invece preferisci proseguire e cercare qualcosa di meglio più avanti, vai al **146**.

315

Non appena riprendi il sentiero, hai la sensazione di essere osservato. All'improvviso senti delle grida provenire dalle retrovie. Uno dei tuoi Guerrieri cade al suolo con un dardo conficcato nel collo. Dopo qualche istante, a un altro tocca la stessa sorte. È evidente che siete sotto attacco: qualcuno nascosto tra gli alberi sta utilizzando una cerbottana con dardi avvelenati.

Lancia tre dadi e aggiungi 2 al totale. Questo è il numero di truppe che perdi come risultato dell'attacco.
Se vuoi mandare dieci Guerrieri a scovare i vostri aggressori, vai al **265**.
Se preferisci dare ordine di scappare il più velocemente possibile, vai al **130**.

316

Le forze di Agglax hanno avuto tutto il tempo di organizzarsi mentre voi eravate impegnati a fronteggiare i Folletti di Fuoco. Tutto l'Esercito della Morte ora sta marciando verso di voi. In prima linea ci sono i Guerrieri del Caos, con le armature nere lucenti e le bandiere raffigurанti il drago rosso, simbolo della loro alleanza con il Demonio. Subito dietro di loro sono schierati degli enormi Troll, con Orchi e Goblin ai loro lati. Non c'è traccia di Agglax per il momento. L'avanzata dell'esercito si interrompe all'improvviso al centro della pianura, e una quiete spettrale si diffonde intorno. Poi un piccolo Gremlin gobbo avanza dal gruppo e si mette a danzare e cantare. Lo spettacolo termina con un acuto e stridulo grido di battaglia, dopo il quale l'Esercito della Morte parte all'attacco, marciando con un passo ritmico e pesante. Puoi vedere chiaramente le loro asce, lance, mazze chiodate e machete, volteggiare in aria. Le frecce non li fermeranno di certo.
Devi decidere come affrontarli.
Se vuoi mandare all'attacco per primi i Cavalieri, vai al **359**.
Se preferisci invece mandare i Nani in avanscoperta, vai al **91**.

317

I Guerrieri del Caos si battono con ferocia. I tuoi Cavalieri hanno la peggio e solo 5 restano in vita. Ti ritrovi faccia a faccia con un Guerriero del Caos che ti conficca una lancia nel braccio sinistro.
Perdi 4 punti di Resistenza.
Sguaini la spada e ti prepari al combattimento.

GUERRIERO DEL CAOS Abilità 10 Resistenza 11

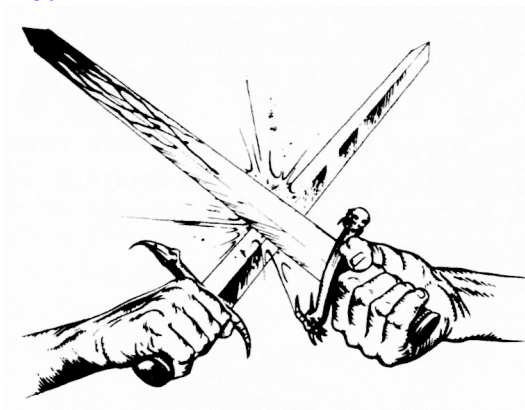
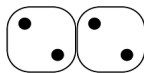
Se vinci, vai al **351**.

318

Il Guerriero prende la chiave dal corpo senza vita dell'uomo, il quale, dopo pochi istanti, viene definitivamente inghiottito dalle onde. Torna a bordo per consegnartela e su di essa noti inciso il numero "222".
Segna la chiave d'oro tra i tuoi oggetti e prendi nota del numero.
Puoi riprendere la navigazione, vai al **234**.

319

"È un viaggio molto pericoloso," dice a bassa voce, "e io non sono più giovane come un tempo. Ma forse corro più pericoli restando seduto qui tutto il giorno. Ti accompagnerò per 20 Pezzi d'oro". Paghi a Thog il prezzo pattuito e torni insieme a lui alla locanda.
Alle prime luci del mattino raduni i tuoi uomini e iniziate la marcia. Thog ti racconta delle sue avventure

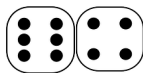
e dopo circa due ore di racconto, sei piuttosto annoiato. Fate una sosta presso un pozzo d'acqua per rifocillarvi e ripartite subito dopo. Thog vi indica un percorso verso Est e, dopo aver attraversato uno degli affluenti del fiume Kok, arrivate in prossimità di una foresta oscura. Gli alberi sono talmente alti da togliere il fiato. Il silenzio spettrale che vi circonda è interrotto solo occasionalmente dai versi acuti delle scimmie. Con un comando secco Thog spezza i mormorii di incertezza dei soldati: "Andiamo, seguitemi! Sono solo alberi e qualche scimmia!"
Procedete sempre più in profondità, dove gli alberi sono così fitti da ostacolare completamente i raggi del sole. La luce del giorno lascia spazio all'ombra cupa degli arbusti e la marcia diventa sempre più complicata.
"Alcune creature molto pericolose ci stanno osservando" sussurra Thog "anche se non ve ne accorgete. Sono gli Uomini Albero. Per evitarli, basta seguire questo sentiero".
Vai al **180**.

320

Sei convinto che la cosa più importante di tutte sia portare a termine la tua missione e non puoi concederti distrazioni. Ti chiudi la porta alle spalle e resti impassibile alle grida dell'Elfa che si dispera per essere stata abbandonata.
Sottrai 2 punti di Fortuna.
Vai al **211**.

321

Un urlo di terrore viene fuori dalla bocca del Demone Ombra. Un fumo bianco e denso si diffonde dalla sua tunica mentre lui si contorce in smorfie di dolore. Lo guardi mentre crolla a terra, finché di lui non rimane altro che cenere. Agglax è stato sconfitto. Vai al **400**.

322

Dopo aver pagato i 10 pezzi d'oro, Laz tira fuori una mappa e la apre sul tavolo.
Zengis è proprio al centro, mentre a Sud è segnato il villaggio di Karn e a Sud-Est le Cave di Starstone.
A Est di Zengis c'è la Foresta di Fiends, che prosegue fino all'ansa del Fiume Kok, quasi al limite della mappa.
Laz segna una croce proprio al bordo Est della mappa, dove termina la Foresta di Fiends.
"Qui è dove si nasconde Agglax", dice. Pieghi la mappa e la riponi nella tunica. Ringrazi i vagabondi per l'aiuto e lasci la taverna per esplorare ancora un po' la città di Zengis. Vai al **382**.

323

Mentre procedete in aperta pianura, notate nel cielo in lontananza un Dragone volante cavalcato da un Goblin. In pochi minuti il Dragone vi raggiunge e, dopo aver compiuto un paio di giri sopra di voi, torna verso Est, sicuramente per avvisare Agglax della vostra presenza.

Proseguite senza problemi fino al tardo pomeriggio, quando avvistate del fumo provenire da un tempio in fiamme, sotto attacco dei Guerrieri del Caos. Dai ordine all'esercito di marciare verso il tempio ma qualcuno vi sbarra la strada: uno stormo di Folletti di Fuoco si lancia all'attacco.

Si tratta di piccole creature volanti, di colore rosso, lunghe poco più di mezzo metro, con una piccola coda rettiliana.

Ne conti quindici di numero e quando sono abbastanza vicine riesci a vedere che hanno un muso inferocito, delle piccole corna, e sputano fiamme.

Se tra le tue fila ci sono degli Elfi Arcieri, vai al **4**.

Se invece non ce ne sono, vai al **386**.

324

Le guardie non credono a una sola parola di quello che hai detto e ti dichiarano in arresto.
Se vuoi seguire loro in prigione, vai al **271**.
Se vuoi ribellarti all'arresto, vai al **363**.

325

Ti immergi fino alle ginocchia nello stagno per raggiungere la cassa e la recuperi trascinandola a riva. Nel corso dell'operazione vieni completamente coperto da dozzine di insetti.
Una volta a riva la apri ma rimani deluso nel vedere che contiene solo un mucchio d'ossa che non ti sono di alcun aiuto.
Con un gesto di rabbia lanci di nuovo la cassa nello stagno.
Improvvisamente ti senti debole e sei costretto a sederti. Hai la fronte sudata e senti che ti sta salendo la febbre.
Una zanzara ti ha infettato con una virulenta forma di malaria. Perdi 8 punti di Resistenza.
Se sei ancora vivo, lancia tre dadi.
Se il totale è uguale o inferiore al tuo punteggio di Abilità, vai al **210**.
Se è maggiore, vai al **136**.

326

Le frecce colpiscono il bersaglio, conficcandosi nel corpo del Wyvern. Il rettile alato precipita al suolo, accompagnato dalle urla del Goblin.
Tenta la fortuna.

Se sei Fortunato, vai al **123**.
Se sei Sfortunato, vai al **289**.

327

Proseguendo lungo il margine del crepaccio trovi un ponte di corda che non sembra molto stabile. Prima di attraversarlo vuoi essere sicuro che regga il peso di tutto l'esercito.
Mandi un uomo in avanscoperta, e lo guardi mentre raggiunge in tutta sicurezza l'altra sponda.
Se vuoi ordinare alle tue truppe di oltrepassare il ponte, vai al **200**.
Se invece vuoi richiamare l'uomo e proseguire in cerca di un'altra soluzione, vai al **96**.

328

Rimuovi il pezzo di stoffa e vedi un uomo alto meno di un metro, vestito con abiti verdi lucenti, raggomitolato sul fondo del barile. Indossa un cappello a punta che lascia scoperte delle grosse orecchie aguzze.
Balza in piedi con un'espressione irritata e dice:

"Rimetti a posto la copertura, sei avvisato!"
E ti lancia addosso un pomodoro marcio. Mentre sollevi il viso sporco di pomodoro, senti l'omino sghignazzare.
Vuoi lasciarlo stare (Vai al **284**)?
O vuoi attaccarlo (vai al **187**)?

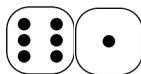
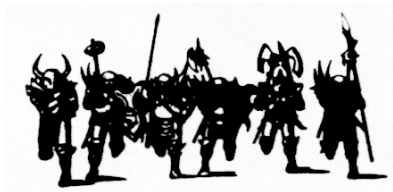
329

Recuperate la botte piena di mele e sia tu che i tuoi soldati ne approfittate per mangiarne un po'. Sebbene nessuno a Fang vi abbia avvisato, una botte che galleggia tra le acque del fiume Kok non è una cosa inusuale; accade infatti almeno una volta al mese che una Strega malefica abbandoni un carico di mele avvelenate sulle sponde del fiume. I cittadini di Fang hanno imparato a loro spese che è meglio non toccarle.
Lancia un dado.
Se esce 1 o 2, vai al **179**.
Se esce 3 o 4, vai al **367**.
Se esce 5 o 6, vai al **54**.

330

Il dardo ti si conficca nella spalla. Il veleno rapidamente si diffonde in tutto il tuo corpo. Cadi al suolo senza vita per finire dopo poco in un macabro pentolone.

331

Proseguite fino al tardo pomeriggio, facendo solo una rapida sosta per mangiare. Sul far del tramonto,

cominciate a guardarvi intorno in cerca di un posto sicuro per trascorrere la notte.
Trovate un vecchio edificio di pietra abbandonato e ivi organizzate un accampamento. Accendete un fuoco in modo che possiate fronteggiare le basse temperature che si raggiungono di notte in questa piana. Non fate neanche in tempo a organizzarvi con i turni di guardia che avvertite un rumore di passi.
Dieci Uomini Ratto piombano nel vostro accampamento armati di spade.
Devi combattere una *Battaglia d'esercito*.
Se vinci, vai al **110**.

332

Prendi il sigillo e marchi la cera calda che il Calacorm aveva opportunamente sciolto sulla pergamena.
Dopo aver messo la tua sigla, il Calacorm ti guarda e grugnisce: "Vai."
Onde evitare che cambi idea, ti affretti a imboccare l'uscita. Vai al **377**.

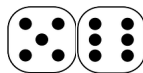
333

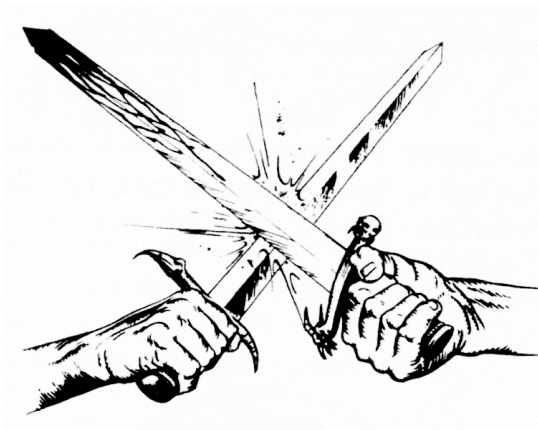
L'uomo ti strappa l'anello dalle mani e, con un ghigno di soddisfazione, si allontana.
Lo lasci andare e ti rimetti in cammino alla ricerca di una taverna. Vai al **52**.

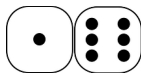
334

La chiave entra perfettamente nella serratura. Quando la giri, senti un clic, ma la lastra non si muove di un millimetro. Subito dopo senti un sibilo e vedi del gas uscire dalla serratura. Prima che tu possa renderti conto di cosa stia accadendo, hai già inalato una certa quantità di questo veleno letale. Ti senti soffocare e in pochi istanti cadi a terra senza vita. La tua avventura finisce qui.

335

Dopo aver preso i cinquanta pezzi d'oro, il vecchio appoggia l'Hopper sulla tua spalla e dice: "Ciao, Roob, buona fortuna con il tuo nuovo padrone".
Soddisfatto del tuo acquisto, abbandoni il negozio di animali e riprendi a camminare lungo la strada principale di Zengis, con questa strana creatura sulla spalla. Vai al **218**.

336

Un Nano corre in tuo aiuto colpendo l'Uomo Roccia con un violento colpo d'ascia. Il nemico urla di dolore e allenta la presa sul tuo petto. Il Nano allora lo colpisce ripetutamente riducendo il suo corpo in frammenti.
Soddisfatto per esserti liberato di un nemico così pericoloso, dai ordine all'esercito di proseguire.
Vai al **114**.

337

La notte sulla sponda del fiume trascorre senza incidenti. Alle prime luci dell'alba vieni svegliato da un inquietante ronzio in avvicinamento.
In pochi istanti un enorme sciame di Vespe Velenose piomba su di voi. I tuoi soldati cercano di ripararsi con gli scudi ma gli insetti sono veramente tanti e pronti a ferire con lunghi pungiglioni.
Lancia un dado.
Se il risultato è tra 1 e 3, vai al **69**.
Se invece è tra 4 e 6, vai al **83**.

338

Passi davanti a un edificio da cui provengono dei lamenti concitati. La porta è aperta e all'interno vedi un nano in ginocchio e un mostro su di lui che lo sta strangolando a mani nude. Si tratta di un rettiliano, dal corpo verde squamoso, con indosso una tunica marrone scuro.
Osservi la sua coda che si dimena da una parte all'altra e il suo volto immobile in un'espressione terrificante, con i denti aguzzi sporgenti e la lingua biforcuta di fuori.
Il Nano piange e grida: "Aiuto, uno Shapechanger mi ha aggredito!"
Se vuoi correre in aiuto del Nano, vai al **22**. Se invece vuoi proseguire, vai al **149**.

339

Il colpo di balestra da distanza così ravvicinata è mortale. Stramazzi al suolo nel bel mezzo della battaglia e i tuoi soldati, demoralizzati per la tua morte, si arrendono alle forze di Agglax.

340

Imprechi contro la maldestra decisione di venire in questo sperduto villaggio che ti ha fatto solo perdere tempo ed energie.
Sottrai 1 punto di Fortuna.
Senza perdere nemmeno un attimo, abbandoni Claw e fai ritorno al tuo esercito. Riprendete la marcia in direzione Sud finché non raggiungete un punto adatto

per attraversare il fiume in tutta sicurezza, e deviate in direzione Sud-Est verso Zengis. Vai al **49**.

341

"La fortuna ti sorride" prosegue l'Oracolo, "e allora dimmi chi è la divinità rappresentata nella statua della mia fontana?" Risponderai:
Liriel? Vai al **32**.
Libra? Vai al **250**.

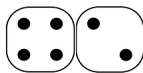
342

Marciate seguendo un percorso circolare attorno alla zona paludosa, dove il terreno è più asciutto, e passate davanti a una capanna di legno.
Se vuoi fermarti a dare un'occhiata, vai al **77**.
Se invece preferisci proseguire, vai al **211**.

343

Ci sono delle scritte sulla pergamena, ma sono in un linguaggio che non conosci.
Se hai con te un Hopper, vai al **125**.
Se non ce l'hai, vai al **294**.

344

Rotoli all'indietro ma la freccia ti si conficca nella spalla. Perdi 2 punti di Resistenza. Il Wyvern con un battito d'ali riprende quota e si allontana. I soldati corrono in tuo soccorso medicandoti la ferita. Non

appena ti sei ristabilito, dai ordine di riprendere la marcia. Tra te e te ti chiedi se questo attacco possa essere stato ordito da Agglax in persona. Vai al **220**.

345

Percorri pochi metri dentro questo tunnel e, all'improvviso, vieni colpito alle spalle da un'enorme bestia. Cadi a terra e senti i suoi artigli conficcartisi nella schiena. Perdi 2 punti di Resistenza. La torcia rotola via e miracolosamente non si spegne. Ti volti per osservare di cosa si tratti. È un Nandibear, una creatura molto aggressiva dall'aspetto di un orso, che si nutre di carne umana. Sei finito nella sua tana e devi cercare di liberarti a tutti i costi.
Lancia due dadi.
Se il totale è minore o uguale al tuo punteggio di Abilità, vai al **66**.
Se è maggiore, vai al **103**.

346

Osservi la botte allontanarsi all'orizzonte e ti chiedi cosa avesse mai potuto contenere. Vai al **209**.

347

L'allibratrice prende il pezzo d'oro e, mentre lo ripone nella borsa, si avvicina a te per dirti qualcosa all'orecchio: "Il proprietario non ama molto i vincitori, soprattutto gli stranieri. Se fossi in te lascerei la sala uscendo dalla porta sul retro".

Hai la sensazione che stia dicendo la verità, per cui sgusci rapidamente tra i tavoli e, senza dare nell'occhio, lasci la sala dalla porta sul retro. Raggiungi sano e salvo la locanda, dove ti concedi qualche ora di sonno ristoratore. Vai al **50**.

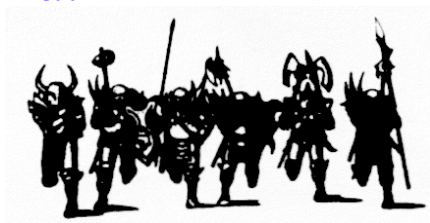
348

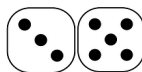
L'uomo si volta lentamente verso di te e dice con voce strascicata e profonda: "Che tipo di scommessa vuoi fare?"
Gli indichi due pezzi di salsiccia nel suo piatto e gli chiedi di sceglierne uno per sé e uno per te. Gli spieghi che il gioco consiste semplicemente nell'aspettare che una delle tante mosche presenti nella taverna si posi su uno dei due pezzi.
"Scommetto 10 pezzi d'oro in cambio della spilla d'oro che porti al mantello che la mosca si poserà prima sul mio pezzo" gli dici.
"Facciamo 50 pezzi d'oro", replica l'uomo.
Se sei d'accordo a puntare 50 pezzi d'oro, vai al **161**.
Se invece vuoi abbandonare l'idea della scommessa e chiedere all'uomo come si chiama, vai al **3**.

349

Raggiungi un'area della foresta in cui ci sono tanti mucchietti di terra. In ognuno di essi ci sono delle bambole d'argilla, in parte date alle fiamme.
Se vuoi prendere una di queste bambole, vai al **226**.
Se preferisci proseguire, vai al **134**.

350

Proseguite dunque seguendo l'affluente del fiume Kok in direzione Nord. Dopo un po', ti soffermi a guardare un filare di querce secolari sulla sponda del fiume. Una di esse, ormai rinsecchita da anni, mostra una porta sul tronco.
Se sei curioso e vuoi aprire la porta, vai al **167**.
Se invece non vuoi perdere tempo e proseguire verso Claw, vai al **399**.

351

In netto svantaggio numerico, batti la ritirata con i cinque Cavalieri a coprirti le spalle. Un grido di vittoria si diffonde tra le truppe nemiche, le quali ripiegano a loro volta in attesa della tua prossima mossa. Pensando che l'attacco è la miglior difesa, dai ordine alle tue truppe di marciare contro i Troll della prima linea. Vai al **178**.

352

Imbocchi il vicolo in direzione dei barili. All'improvviso da sotto un tombino balzano fuori due creature mostruose, coperte di verruche e liquami. Sono due Goblin di Fogna, armati di mazze chiodate. Devi affrontarli uno alla volta.

	Abilità	Resistenza
Primo GOBLIN DI FOGNA	6	5
Secondo GOBLIN DI FOGNA	6	5

Se vinci, vai al **251**.

353

Il Capitano Barnock riesce a manovrare il *Tucano Volante* verso la sponda Nord prima dell'arrivo dei pirati. Ordini ai tuoi uomini di scendere a riva e organizzi una schiera di Elfi arcieri pronti a fare fuoco sulla banchina. Appena la nave dei pirati è abbastanza vicina, parli con il suo capitano spiegando che il *Tucano Volante* non trasporta nessun tesoro, ma solo soldati. I pirati lanciano una rapida occhiata alle tue truppe e si convincono che sia meglio non rischiare una simile imboscata.
Il tuo piano ha funzionato alla perfezione, e in pochi istanti la nave nemica si allontana procedendo lungo il corso del fiume. Aggiungi 1 punto di Fortuna.
Il Capitano Barnock si congratula con te per come hai gestito la situazione e ordina ai suoi marinai di recuperare le tue truppe a terra e di riprendere la navigazione verso Zengis. Vai al **175**.

354

Attraversi guardingo questa porta a forma di bocca, in cerca di eventuali trappole o pericoli, ma non accade niente di strano, quindi prosegui. Vai al **53**.

355

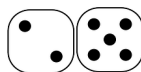
Vine è un combattente formidabile e riesce in qualche modo a liberarsi della tua presa. Prima che tu possa realizzare cosa stia accadendo, vi trovate a parti invertite.

Sei faccia in giù con le braccia girate e piegate dietro la schiena in una morsa.

Cerchi di liberarti ma invano. Sei stato sconfitto. Vai al **213**.

356

Conti venti perdite tra le tue fila (aggiorna il *Foglio d'Avventura*).

I Troll cercano di far indietreggiare i superstiti, mentre

Orchi e Goblin attaccano ai fianchi. È una battaglia senza precedenti. Alla tua destra c'è un Guerriero che sta combattendo da solo contro due Goblin mentre alla tua sinistra un altro Guerriero è stato appena mandato al tappeto da un Troll delle Colline.
Se vuoi correre in aiuto del Guerriero alla tua sinistra, vai al **269**.
Se vuoi correre in aiuto di quello alla tua destra, vai al **62**.

357

La taverna è piuttosto piccola e non molto affollata, l'atmosfera pacifica e amichevole. Scambi due chiacchiere col taverniere e gli chiedi se sa dove trovare una guida. Ti indica un tavolo in un angolo e dice "Chiedi a Thog a quel tavolo lì. È il migliore in circolazione."
Ti dirigi verso di lui e ti siedi al suo tavolo. Si tratta di un vecchio guerriero con il viso segnato dalle battaglie. Gli spieghi che stai cercando una guida.
"Dove vuoi andare" ti chiede. Cosa gli rispondi?
Alla Foresta di Fiends. Vai al **319**.
Alle Cave di Starstone? Vai al **57**.

358

Laas rovista tra le sue pellicce e tira fuori una collana di cuoio con attaccato un grosso dente aguzzo.
"Questo è un dente di Yeti", dice con orgoglio, "Se lo indossi, ti proteggerà dagli attacchi dei Lupi Mannari e di altri Licantropi. Questo è il mio dono per un uomo

che sta rischiando la sua vita per salvare Allansia".
Indossi la collana e ringrazi il tuo nuovo amico. Conversando sulla pericolosità di affrontare il Demone Ombra, riprendete il viaggio. Vai al **203**.

359

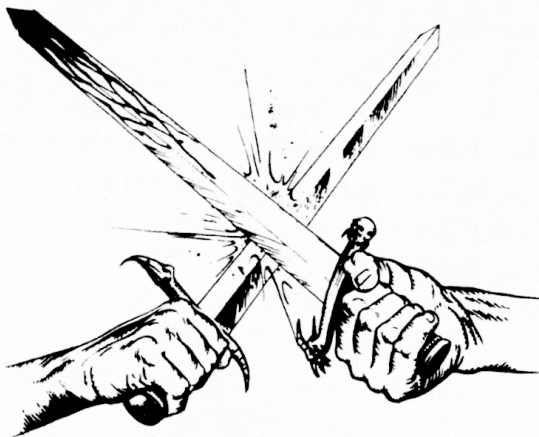
I tuoi Cavalieri sono in netta minoranza, inoltre i Guerrieri del Caos sono dei combattenti formidabili. Se tra i tuoi Cavalieri ci sono anche 5 Cavalieri bianchi, vai al **118**.
Se non ci sono, vai al **317**.

360

Con un balzo fulmineo riesci a schivare la palla di fuoco che si infrange al suolo. Non hai neanche il tempo di rialzarti che il Goblin carica l'arco e scaglia una freccia verso di te.
Lancia un dado.
Se esce 1, vai al **304**.
Se esce da 2 a 4, vai al **344**.
Se esce 5, vai al **147**.
Se esce 6, vai al **283**.

361

Raggiungi il Nano disteso a terra che rantola e respira a fatica. "Pillole", lo senti dire con un filo di voce, "Ci sono delle pillole nella mia borsa... dammene una... presto!".
Fai come ti dice e in meno di un minuto riprende a

respirare normalmente.
"Grazie per quello che hai fatto. Queste sono pillole magiche che mi ha regalato uno stregone per avergli salvato la vita. Ora voglio fare lo stesso con te che hai salvato la mia. Prendine una!" ti dice il Nano con un grosso sorriso. (Puoi prendere la Pillola del Nano; conta come un oggetto, puoi usarla in qualunque momento dell'avventura, eccetto che in combattimento, e ti fa recuperare 8 punti di Resistenza). Il Nano ti racconta poi come lo Shapechanger lo abbia aggredito: grazie ai suoi poteri si è trasformato in un vecchio ed è entrato in casa sua con la scusa di voler acquistare un mulo.
"Appena ha messo piede dentro, mi ha attaccato, riprendendo immediatamente le sue orribili sembianze originarie da rettile".
Frughi tra resti del mostro e nella tunica trovi un sigillo d'oro su cui c'è inciso il numero 332. Saluti il Nano e riprendi la tua strada. Vai al **149**.

362

Ispezioni il tunnel che evidentemente fungeva da tana del Nandibear, e non trovi niente di interessante. Ti chiedi chi possa aver rinchiuso qui dentro un mostro come quello, e perché. Non trovando alcuna risposta, decidi di tornare in superficie e riprendere la marcia. Vai al **315**.

363

Le guardie sono armate di lancia e scudo. Devi affrontarle una alla volta.

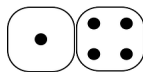
	Abilità	Resistenza
Prima GUARDIA	8	7
Seconda GUARDIA	8	8

Se vinci, vai al **78**.

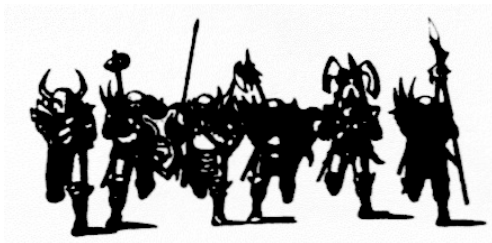
364

Attendi nervosamente per circa un'ora ma fortunatamente non hai contratto la licantropia, quella terribile malattia che trasforma gli esseri umani in lupi mannari nelle notti di luna piena. Il resto della notte trascorre senza incidenti e alle prime luci del mattino siete pronti a rimettervi in viaggio verso la nuova pianura. Vai al **323**.

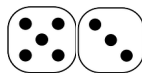
365

Il pugnale colpisce l'elsa della tua spada e cade al suolo senza averti provocato alcun danno. Pensi a che

rischio hai corso per prendere quella statuetta, che gli assalitori degli Elfi hanno lasciato lì, ma adesso è tua e tu sei vivo. Non trovando nient'altro di interessante, fate ritorno in gruppo. Vai all' **88**.

366

Il resto della giornata trascorre senza incidenti e, appena il sole comincia a calare, dai ordine di fermarvi e di organizzare un accampamento per la notte. I tuoi uomini sono molto stanchi e attorno al fuoco nessuno scambia più di una parola con i compagni. Vi organizzate con i turni di guardia e vi concedete un sonno ristoratore. Vai al **279**.

367

Circa mezz'ora dopo aver mangiato le mele, tu e i tuoi soldati cominciate a sentirvi male. Perdi 3 punti di Resistenza e 1 punto di Abilità. Purtroppo alcuni di loro non ce la fanno; prima del tramonto sono morti in 10. Perdi anche 1 punto di Fortuna. (Ricorda di aggiornare il *Foglio d'Avventura*).

Maledici il momento in cui hai deciso di recuperare quella dannata botte, e ti riprometti di non concederti altre distrazioni in futuro. Vai al **209**.

368

Entri in una piccola ingresso con pareti bianche e soffitto di legno. Sulla parete di fronte all'ingresso c'è un quadro raffigurante una barca a vela e subito sotto un camino acceso. Proprio di fronte al fuoco, un uomo siede su una poltrona di pelle, concentrato a guardare una coppa d'argento che stringe tra le mani. Ti schiarisci la gola per richiamare la sua attenzione ed egli si volta di scatto dicendo: "Chiedo scusa, non ti avevo sentito entrare. Come vedi, ero impegnato a lucidare questa coppa che ho vinto in regata... ma non voglio annoiarti con le mie avventure sulla barca a vela... una stanza viene 2 pezzi d'oro per la notte, inclusa la colazione."

Paghi la cifra pattuita e mentre aspetti la chiave, l'uomo si alza e temporeggia osservando il dipinto della barca.

"Ah, che bei ricordi. Harem era la barca più forte e veloce in quel torneo. Vincemmo tutte le gare tranne una, che perdemmo solo per colpa della navigazione di Spike."

Se non hai voglia di sentire queste storie e vuoi sollecitare l'uomo a darti la chiave, vai all' **81**.

Se invece vuoi aspettare pazientemente che lui finisca il racconto, vai al **183**.

369

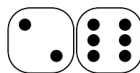
"Ti consiglio vivamente di acquistare questo meraviglioso cucciolo di Hopper" dice il vecchio indicando quella creatura simile al canguro che stavi guardando pochi istanti fa.

"Si chiama Roob e ha dei poteri speciali. Non solo è capace di parlare, ma può lanciare un incantesimo di invisibilità. Se lo tieni sulla spalla anche tu diventerai invisibile. Devi solo dire UNO UNO UNO e puff, sei invisibile. Inoltre è capace di comprendere il linguaggio dei Troll. Per questa creatura straordinaria chiedo soltanto 50 pezzi d'oro."
Se vuoi comprare l'Hopper, vai al **335**.
In caso contrario abbandoni il negozio di animali, vai al **218**.

370

Per sicurezza leghi le braccia del Blog dietro la schiena e lo assicuri a un albero. Poi cominci a chiedergli se sia a conoscenza di qualcosa a riguardo di Agglax e del suo nascondiglio, ma la creatura sa solo poche parole della lingua umana e non è in grado di rispondere. Che vuoi fare?
Ucciderlo? Vai al **29**.
Indicare a gesti che stai cercando tesori? Vai al **247**.
Liberarlo? Vai al **169**.

371

L'ascia ti sfiora di un niente e termina la sua corsa conficcandosi violentemente nel terreno.

Ti fermi solo un attimo per tirare un sospiro di sollievo e riprendi la ricerca della taverna. Vai al **52**.

372

Prosegui lungo il tunnel finché si apre una botola sotto i tuoi piedi e cadi in una fossa buia e profonda. Precipiti su una fila di spuntoni di ferro affilati che ti trafiggono uccidendoti all'istante. La tua avventura finisce qui.

373

Afferri la caviglia sinistra di Vine e con uno strattone lo mandi al tappeto. Poi balzi su di lui e cerchi di immobilizzarlo.
Lancia due dadi.
Se il risultato è minore o uguale al tuo punteggio di Abilità, vai al **237**.
Se è maggiore, vai al **355**.

374

Il Licantropo conficca i denti acuminati nel collo della guardia che cade al suolo senza vita. Poi si volta deciso a fare lo stesso con te. Devi affrontare il Licantropo in combattimento.

LICANTROPO	Abilità 8	Resistenza 9

Se vinci senza perdere neanche uno scontro, vai al **305**.
Se vinci dopo aver perso almeno uno scontro, vai al **228**.

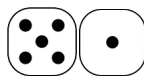
375

I tuoi uomini si svegliano di soprassalto. Purtroppo cinque di loro hanno perso la vita per mano dell'Uomo-pesce. Se ti fossi svegliato qualche attimo prima, forse avresti potuto evitare questo assalto. Trovi la sentinella a terra priva di sensi, era stata attaccata alle spalle con un colpo dietro la nuca, ma se la caverà. Un suo sostituto viene messo di guardia sul ponte per il resto della notte. Alle prime luci dell'alba, il Capitano Barnock dà l'ordine di spiegare le vele e riprendere la navigazione. Vai al **188**.

376

Ti chiudi la porta alle spalle e ti spaparanzi sul letto. Dormi profondamente e senza interruzioni per tutta la notte. Il mattino seguente vieni svegliato da qualcuno che picchietta alla la porta.
"La colazione è pronta" dice Obigee dall'altra parte.
Fai colazione con pane uova e prosciutto. Tutto squisito.
Recuperi 2 punti di Resistenza. Saluti Obigee e riparti, deciso ora più che mai a sconfiggere Agglax. Riprendi la strada principale e dopo aver percorso meno di cinquanta metri sei a un bivio. Se vuoi andare a sinistra, vai al **65**.
Se vuoi andare a destra, vai al **268**.

377

Prosegui lungo l'ennesimo tunnel e arrivi a un bivio.
Se vuoi girare a sinistra, vai all' **85**.
Se vuoi girare a destra, vai al **214**.

378

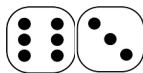
L'uomo indossa un corpetto di cuoio e un mantello nero.
Ha un'espressione assente, con gli occhi fissi e spalancati.
Ti siedi accanto a lui e gli fai un cenno di saluto, ma lui ti ignora, portandosi alle labbra il boccale di birra.
Che vuoi fare?
Chiedergli come si chiama? Vai al **3**.
Spostarti al tavolo dei tre vagabondi? Vai al **18**.
Sfidarlo al gioco? Vai al **348**.

379

Neanche il tempo di sfilare la spada dal corpo esanime del nemico, che un altro è già pronto a battersi con te.
Se vuoi proseguire nel combattimento, vai al **193**.
Se invece vuoi cercare un modo di distrarre i tuoi avversari lanciando tutti i tuoi pezzi d'oro in aria, vai al **394**.

380

Gli Elfi si schierano lungo il bordo della nave e aprono il fuoco.
Colti di sorpresa, otto Guerriglieri vengono colpiti dalle frecce e muoiono tra le acque del fiume.
I superstiti terrorizzati battono velocemente in ritirata.
Un grido di vittoria si alza dal ponte della nave, che può riprendere indisturbata la sua navigazione lungo il fiume.
Vai al **309**.

LiBRA

381

Il passaggio si apre in un'ampia caverna, illuminata da centinaia di candele. Al centro c'è una fontana di marmo raffigurante una giovane divinità con indosso una lunga tunica. La statua tiene con la mano sinistra un'urna da cui fuoriesce l'acqua, e con la mano destra i piatti di una bilancia.

Alla base della fontana c'è una targa su cui c'è inciso "Libra", e una coppa di metallo.

Se vuoi bere un po' d'acqua dalla fontana, vai all' **11**.

Se vuoi invece attraversare questa caverna e proseguire verso il passaggio sulla parete opposta, vai al **221**.

382

Superi una serie di vecchie abitazioni di legno e la tua attenzione viene richiamata da un negozio piuttosto curioso.

In vetrina non c'è esposto niente eccetto paglia e una gabbia per uccelli vuota.

Guardi verso la porta d'ingresso, molto vecchia e rovinata, e sull'insegna quasi cancellata leggi: "Animali domestici, normali e anormali".

Se vuoi entrare in questo negozio di animali, vai al **112**.

Se invece vuoi proseguire, vai al **218**.

383

La freccia ti trafigge la gola. Cadi a terra rantolando e da questa posizione non ti alzerai più. La tua avventura finisce qui.

384

L'urto con il rostro della nave pirata è molto forte. Mentre i pirati cercano di agganciarsi con lunghi arpioni, noti che l'impatto ha prodotto una falla sullo scafo del *Tucano Volante*, che comincia a imbarcare acqua. Non c'è un minuto da perdere e ordini ai tuoi uomini di abbandonare la nave prima che affondi. Vi gettate nelle fredde acque del fiume e nuotate fino alla sponda Nord.

Quando raggiungete la riva, ti volti e osservi i pirati che assaltano il relitto del *Tucano Volante*, che già è sommerso per metà.

Lancia un dado.

Se il risultato è compreso tra 1 e 3, vai al **7**.

Se è compreso tra 4 e 6, vai al **313**.

385

Ti congratuli con Max per la sua grande abilità a dare di spada stringendole la mano. Adesso puoi reclutare dieci Predatrici di Max in cambio di 300 pezzi d'oro (fai le opportune modifiche su *Foglio d'Avventura*). "Non ti pentirai di loro" dice Max soddisfatta.
Le indichi la strada per raggiungere Lexon fuori le mura della città e la saluti amichevolmente prima di uscire e tornare sulla strada principale. Vai al **314**.

386

Devi combattere una *Battaglia d'Esercito* contro i Folletti di Fuoco. Se vinci, vai al **316**.

387

Non appena poggi il piede su una delle assi di legno, il meccanismo si attiva: la spada precipita velocemente verso il petto dell'Elfa ma, con tua somma sorpresa, non la trafigge, bensì rimbalza e cade a terra.
"Liberami," ti supplica, "e ti spiegherò tutto!"
Se vuoi liberarla, vai al **243**.
Se invece questa vicenda ti sta insospettendo troppo e preferisci andartene, vai al **320**.

388

La folla accoglie con un boato l'ennesima vittoria di Big Belly, che esulta a modo suo con le braccia al cielo. Non hai più tempo da perdere e abbandoni la baracca. Riprendi a camminare lungo la strada

principale ma ti senti molto appesantito per tutte le calorie ingerite con quella torta. Perdi 1 punto di Resistenza. Vai al **95**.

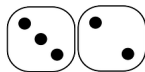
389

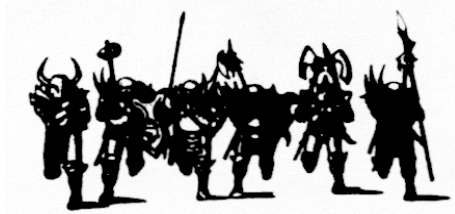
Tieni gli occhi aperti mentre passi tra gli alberi per aggirare la radura e riprendere il sentiero dall'altra parte.
Tenta la Fortuna.
Se sei Fortunato, vai al **162**.
Se sei Sfortunato, vai al **308**.

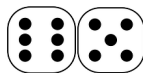
390

Laas sembra non aver apprezzato il tuo rifiuto, e si dirige verso i suoi uomini con aria contrariata. Pochi minuti dopo ritorna da te e dice: "Questi sono i tuoi 100 pezzi d'oro, mi dispiace ma non possiamo unirci a voi. Ci sentiamo profondamente offesi."
Non c'è niente che tu possa fare per scusarti con gli Uomini del Nord, hanno preso la loro decisione e si accingono ad abbandonare la nave.
Perdi 1 punto di Fortuna.
Vi rimettete in viaggio senza di loro, vai al **203**.

391

"Risposta sbagliata!" Dice in modo seccato il Cavaliere. "Torna da dove sei venuto".
Se vuoi dare ordine ai tuoi uomini di proseguire lungo il bordo del crepaccio verso Sud, vai al **327**.
Se invece vuoi attaccare i Cavalieri, vai al **148**.

392

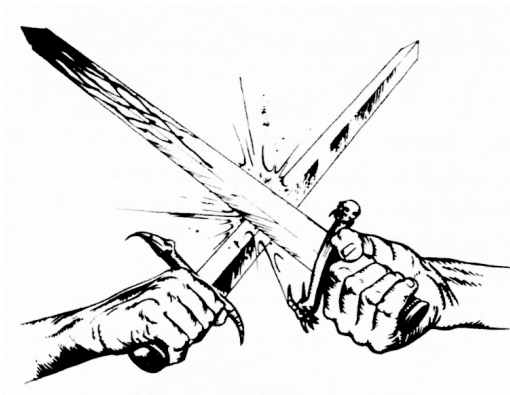
Il piano sembra funzionare: il mostro si distende e tu cogli l'attimo per conficcargli la spada nel ventre, dal quale fuoriesce un liquido verde e marcescente. Il Mudgrinder con un grido di dolore stramazza al suolo, e voi fate giusto in tempo a balzare di lato per non essere travolti dalla sua mole.
Scampato il pericolo, proseguite fino a uscire dalla palude e a mettere piede sulla terra asciutta. Vai al **115**.

393

Imbocchi un nuovo passaggio, dalla temperatura più tiepida, illuminato da una fioca luce purpurea. Man mano che avanzi fa sempre più caldo e la luce diventa sempre più forte, al punto che riesci a malapena a tenere gli occhi aperti. All'improvviso il passaggio piega verso il basso e, senza vedere bene dove metti i piedi, ti ritrovi a cadere disteso lungo uno scivolo. Termini la corsa con un sordo "splash" in una pozza piena di un liquido caldo color porpora, al centro di un'altra caverna. Esci senza difficoltà dalla pozza, ma realizzi che ora sei completamente avvolto dalla stessa luce purpurea che emana il liquido.
Se poco fa hai bevuto dell'acqua da una fontana, vai al **42**.
Se invece non lo hai fatto, vai al **160**.

394

Lanci in aria tutti i tuoi pezzi d'oro, che ricadono a terra come pioggia. La strategia sembra funzionare in quanto i Troll e i Goblin abbandonano la lotta per raccogliere il denaro di cui sono avidi. Una gran confusione pervade l'esercito nemico e tu ne approfitti per sferrare l'assalto decisivo. I tuoi uomini si aprono un varco e riuscite a penetrare al centro dello schieramento.
Finalmente ti trovi faccia a faccia con il Demone che stavi cercando.
Agglax è davanti a te, seduto su un trono portato a spalla da quattro zombie. Indossa una tunica nera, da cui fuoriescono solo le mani e il suo terrificante volto, che ti fissa con occhi rossi iniettati di sangue. Un brivido ti corre lungo la schiena quando ti chiedi in che modo potresti attaccarlo.
Cosa vuoi fare?
Usare un amuleto (se ne hai uno)? Vai al **236**.
Usare un cristallo (se ne hai uno)? Vai al **39**.
Usare la spada? Vai al **301**.

395

I vagabondi ascoltano in silenzio la tua storia, ma la loro attenzione aumenta quando ti dici disposto a offrire denaro in cambio di informazioni su Agglax.
"Noi sappiamo il luogo esatto dove Agglax sta preparando il suo esercito e possiamo disegnarti una mappa" dice Laz. "E, ancora più importante", continua con un ghigno, "possiamo dirti come sconfiggere il Demone Ombra. In cambio di 10 pezzi d'oro, ti

mostreremo dove si nasconde Agglax. In cambio di altri 90 pezzi d'oro ti diremo come sconfiggerlo."
Se vuoi dare ai vagabondi 100 pezzi d'oro, vai al **56**.
Se invece vuoi dare loro solo 10 pezzi d'oro, vai al **322**.

396

Cadi all'indietro ma riesci ad aggrapparti a un altro ramo e a evitare il peggio.
Il Blog spara contro di te l'ultimo dardo avvelenato che, come gli altri, termina la sua corsa contro il tuo scudo.
Approfitti della situazione per salire velocemente e afferrarlo alla caviglia.
Lo trascini giù e decidi cosa fare.
Se vuoi trafiggerlo con la spada, vai all' **82**.
Se invece vuoi interrogarlo, vai al **370**.

397

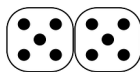
Il forcone ti ha colpito in pieno petto sfondandoti il torace.

Con un urlo agonizzante stramazzi senza vita sul ponte della nave, ai piedi del tuo aguzzino, un Uomo-Pesce. La tua avventura finisce qui.

398

Apri la scatola e all'interno non c'è niente, fatta eccezione per una luce brillante.
Senti un bruciore agli occhi e non riesci più a vedere niente.
Hai perso la vista a causa della Pietra Abbagliante. Perdi 6 punti di Abilità e 2 punti di Fortuna. Camminando a tentoni riesci a tornare al tuo esercito. Dai ordine a Lexon di farti da guida.
Nonostante la tragedia, sei sempre più determinato a portare a termine la missione. Vai al **181**.

399

Circa un'ora dopo, uno dei soldati richiama la tua attenzione dicendo: "Guarda lì, verso il cielo a Est. C'è una creatura volante che sta venendo verso di noi!"
Ti volti e vedi un grosso rettile alato che sta venendo giù in picchiata.
Si tratta di un Wyvern condotto da un Goblin e, quando è abbastanza vicino, apre la bocca e spara una palla di fuoco contro di te.
Lancia un dado.
Se esce 1, vai al **97**.
Se esce da 2 a 5, vai al **207**.
Se esce 6, vai al **360**.

400

Dopo la morte di Agglax, le creature dell'Esercito della Morte sembrano impazzite. Le varie tribù cominciano a lottare tra di loro, ognuna accusando l'altra di essere responsabile della morte del loro capo. Intimi loro di arrendersi, ma sembra piuttosto che siano votati all'autodistruzione. Alla fine lasci al loro destino Goblin, Orchi, Troll delle Colline, Zombie e Fanatici Esecutori, dando ordine al tuo straordinario esercito di rimettersi in marcia per tornare trionfante a Fang. Ma per quanto tempo ancora ci sarà la pace prima che un nuovo pericolo venga a minacciare il tuo amato regno di Allansia?

L'ESERCITO DELLA MORTE

24

Il gusto dell'avventura,della magia, del combattimento: personaggi fantastici che agistono nelle ambientazioni più straordinarie, storie avvincenti, nemici crudeli e spietati.

In questo libro il protagonista sei tu.
Il Regno di Allansia è di nuovo in pericolo. Agglax, il Demone Ombra, ha preso il comando di un esercito di guerrieri sanguinari e sta compiendo razzie e scorribande in ogni villaggio, seminando morte e distruzione. Nessuno sembra in grado di fermarlo e la sua avanzata è inesorabile. Tu sei l'unica speranza per Allansia. Dopo essere scampato alle insidie del Labirinto della Morte, sei pronto a lasciare la città di Fang e a dirigerti verso la foresta di Fiends per scovare e distruggere il tuo nemico. Ma non sarai da solo: oltre duecento veterani sono pronti a battersi al tuo fianco contro l'Esercito della Morte di Agglax. Ma il Demone Ombra non appartiene a questo mondo e per sconfiggerlo avrai bisogno di poteri speciali. Devi fare in fretta, perché più il tempo passa e più le speranze del tuo popolo svaniscono.

In questo libro il protagonista sei tu.
Entra in una nuova dimensione, scopri il gusto dell'avventura.

dimensione avventura

Copertina illustrata da Chris Achilleos
Traduzione di Pasquale Donnarumma
http://www.librogame.net

libri NOSTRI